

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

PC PS ONE PS2 DREAMCAST

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ЗАГОВОРА

SPLINTER CELL

ПОСЛЕДНИЙ ЗВОНOK

ИТОГИ'2002

АНОНС'2003

СЛИВКИ ГРЯДУЩЕГО



ИГРЫ НОМЕР

Mortal Kombat: Deadly Alliance / Splinter Cell / The Sims (PS2) / Ядерный Титбит / Shenmue II / Lord of the Rings: The Two Towers / The Mystery of the Mummy / Чужие Звезды 2 / Silent Hill 2 / Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth / Commandos 3 / Counter-Strike: Condition Zero / Deus Ex 2: The Invisible War / Enter The Matrix / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Silent Hill / Soul Calibur II / XIII / Final Fantasy X-2 / Halo 2 / Final Fantasy Tactics Advance / S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost / Демиурги II / Периметр / Операция: Silent Storm / Kreed / Корсары 2 / Вторая Мировая / Guilty Gear X2

#03
(132)
ФЕВРАЛЬ
2003



ЛЮБОВЬ ДО ГРОБА

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

RESIDENT EVIL ONLINE
ВИДЕОРОЛИК НА КОМПАКТ-ДИСКЕ!

(game)land



ISSN 1609-1035



03>



Чистота и здоровье кожи...
с каждой каплей

clearskin Clearasil



тюбик для лица

Гель для умывания **Клерасил Комплекс 3 в 1**

При ежедневном использовании устраниет три основные причины
появления прыщиков. Очищает, открывает поры, уничтожает бактерии.
У тебя чистая и здоровая кожа.

Средства для предотвращения угревой сыпи



Очищающий
гель для лица



Увлажняющая
эмulsionь



Гель для
умывания



Гель для умывания
для чувствительной
кожи



Очищающий
лосьон для
жирной кожи



Очищающий лосьон
для чувствительной
кожи



Очищающие
салфетки



Гель для умывания



Лосьон для
увлажнения



Гель для
умывания

BOOTS HEALTHCARE
INTERNATIONAL

Средства для лечения угревой сыпи

ФЕВРАЛЬ #3(132) 2003

СЛОВО КОМАНДЫ



Привет!

Сейчас на часах почти полшестого утра. Растворяясь в приятной мелодии, которая звучала в баре Heaven's Night, дописываю вопросы для интервью с Тревором Чаном. Имеет ли смысл ложиться спать, когда через два с половиной часа все равно придется подниматься? Таким вопросом я терзаю себя почти каждый день. И что удивительно, ложусь. Спать. И вы не поверите, просыпаюсь. Ровно в восемь под тему Hikari на сотовом. Просто я пытаюсь успевать все, всегда и везде, каждый раз бросая вызов неумолимо скользящей стрелке часов. К счастью, я всегда наутро чувствую себя полным сил. Загадка природы? Спросите у Торика.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО



Шалом!

Смурное настроение. Играять особо не во что. Мультиплерный бета-тест C&C: Generals показал, что пациент неплохо себя чувствует и способен на гигантские подвиги. В свою очередь игра через сервер EA даже с двухметровой выделенки – испытание для сильных духом и терпением. На днях выдали Impossible Creatures (см. обз. в сл. номере). Gene Wars в варианте создателей Homeworld, только похуже. Вчера открыл для себя Dungeon Siege по локалке. Какая там «Дьябла»? Грамотно сбалансированная мультиклассовая команда – это вам даже не «Аллоды». И, конечно, вечные, как Ленин, «комбатсы». Так от месяца к месяцу и живем.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК



Общий привет!

Январь – самое время расставить все точки над «и» – рассказать, что мы будем и что не будем делать в свежесписанном году.

Итак, что будем. Мы еще более сфокусируемся на тех областях, где стали профессионалами. Мы были, есть и будем оперативным, информационным, молодежным, развлекательным журналом об играх. Об играх в целом – без натужного деления на платформы. К черту границы и условности. Мы за мультиплатформенность во всех жизненных флюидах – мы верим, что игры не менее достойное развлечения, чем кино, книги, музыка или спорт. Мы будем развлекать вас, выбирать лучшее, просеивая исполнинские горы сырой информации, чтобы собрать по крупицам шедевры высшей пробы. Будем держать вас в курсе новостей, интриг и метаморфоз игровой индустрии. Будем делиться своим мнением на самые сложные и острые темы – нам есть что сказать, и мы с радостью это сделаем.

Теперь о том, что не будем. Точно не будем заваливать вас ненужной информацией. Гамбургер сам по себе хорош, но незачем подсовывать его в изысканном японском ресторане под видом расширения ассортимента. Вы пришли за строго определенной едой – и мы ее для вас приготовим в наилучшем виде, вложив душу. И не просите, пожалуйста, того, что продаётся за углом в дешевой забегаловке.

Мы не будем разжигать конфликты между приверженцами разных платформ, не будем использовать неоправданные англизмы, не будем пережевывать очевидные вещи, но вместе с тем не будем становиться и снобами, переходя на малопонятный язык, изобилиующий терминами и модными жаргонными словечками. Долой пафосную гламурность! Долой набившую оскомину вычурность! Будем ближе – вы не против?

С ДРУЖЕСКИМ ПРИВЕТОМ
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: Восставший из пепла. Брутальная сцена из зубодробительного MKDA.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№3(132) февраль 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru
Александр Щербаков sher@gameland.ru
Валерий Корнеев valkon@gameland.ru
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru
Михаил Разумкин razum@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Юлия Барковская july@gameland.ru
Эммануил Эдик emika@gameland.ru

главный редактор
зам. глав. редактора
зам. глав. редактора
зам. глав. редактора
редактор
бильдредактор
редактор «Онлайн»
корректор
корреспондент в США

Юрий Воронов voron@gameland.ru
Святослав Торик torick@gameland.ru

главный редактор
редактор

Юрий Мирошников
Александр Гурин
Сергей Орловский
Дмитрий Архипов
Сергей Амирджанов
Сергей Лянге
Сергей Долинский

1С
Нивал
Акелла
Софт Клаб
(game)land
(game)land

РЕДАКАЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алик Вайнер alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru
Вадим Бахлычев

арт-директор
дизайнер
иллюстрация на обложке

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru
Константин Говорун wren@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru

руководитель отдела
редактор
WEB-master

РЕНДЛАНДИЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Ольга Басова olga@gameland.ru
Виктория Крымова vika@gameland.ru
Борис Рубин rubin@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru
Яна Губарь yana@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
PR-менеджер

Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-3694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер

Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

руководитель отдела

ООО «Гейм Лэнд»

учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru

директор

Борис Скворцов boris@gameland.ru

финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru
Boris Skvorcov boris@gameland.ru

publisher
director
financial director

Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095) 250-4629

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Тираж 60 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность
несут рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются
и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр»
строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение
или размножение каким бы то ни было способом
материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ФЕВРАЛЬ #3(132) 2003

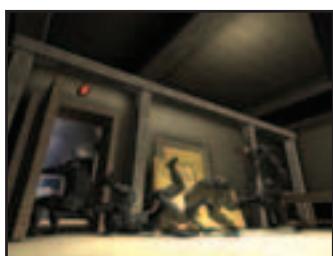
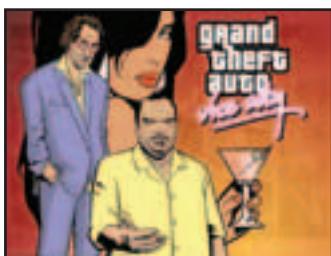
В НОМЕРЕ

СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



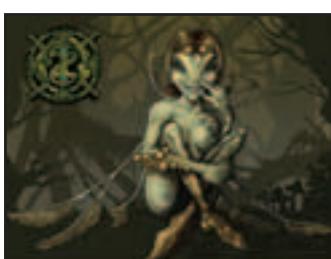
COVER STORY

ВОЗВРАЩЕНИЕ MORTAL KOMBAT В СТАН ПРИЛИЧНЫХ ФАЙТИНГОВ – ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ШАГ. ПОСЛЕДУЕТ ЛИ ЗА НИМ РЕАБИЛИТАЦИЯ НИНДЗЯ-ЧЕРЕПАШЕК, Е.Т. И ТОМВ RAIDER? ХОТЕЛОСЬ БЫ НАДЕЯТЬСЯ... /14



ТЕМА НОМЕРА

ИТОГИ'2002. СПИСОК НОМИНАЦИЙ И ПРИЗЕРОВ С НАШИМИ КОММЕНТАРИЯМИ, ПЛЮС БИЗНЕС-ОТЧЕТ О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОНСТРОВ ИНДУСТРИИ /24



ТЕМА НОМЕРА

АНОНС'2003. УШЕДШИЙ ГОД ОФИЦИАЛЬНО СЧИТАЕТСЯ ИСТОРИЕЙ. ПРИШЛА ОЧЕРДЬ ОБРАТИТЬ НАШИ ВЗГЛЯДЫ В БУДУЩЕЕ /38

ОБЗОР

СОЗДАТЕЛИ САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ ИГРОВОЙ КОНЦЕПЦИИ НА РС НЕ ЗАМЕЧАЛИ ПРИСТАВОК – ДО ВЫПУСКА THE SIMS НА PS2 /64

СОДЕРЖАНИЕ СД

Демо-версии:
IGI 2: Covert Strike
Praetorians

Бонусы:
Battlefield 1942 – Turbo
Jeeps
Counter-Strike –
The Massacre
Pack 1.0
The Elder Scrolls III: Private
Mobile Base
Anarchy Online –
несколько отличных утилит
и примочек
Private Mobile Base

Unreal Tournament –
Apocalypse Weapons

Мод Номера:
Master Sword v1.3

Музыка:
Лучшие треки из C&C:
Generals

Патчи:
C&C: Renegade
New World Order
Heroes of Might and Magic
IV: The Gathering Storm
«Штурм: Солдаты неба»

Софт:
AVP Lite
BS Player

DivX
exBK GL Edition
Fine Cross
Internet Cache Explorer
KillCopy
Quick Time 6
WinAmp 3

Windows Commander
 Darkness
Clock Tower 3
Kung Fu Chaos
Chaos Legion
Resident Evil
Online
Видео
к рубрике «Банзай!»

Darkness
Clock Tower 3
Kung Fu Chaos
Chaos Legion
Resident Evil
Online
Видео

к рубрике «Банзай!»

Галерея:

Обзо к новейшим играм
Картишки
к рубрике «Банзай!»



ПОСТЕРЫ

1. MORTAL KOMBAT: DA 2. SPLINTER CELL

ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С СД!

СПИСОК ИГР

PC

A Tale in the Desert	6
Another War	98
Battlefield 1942	98
Chrome	8
Command & Conquer:	
Generals	10
Die Hard: Nakatomi Plaza	98
Dragon Empires	4
Dungeon Siege	98
EverQuest:	
The Legacy of Ykesha	11
Greyhawk: The Temple of	
Elemental Evil	11
Harpoon 4	8
IGI 2: Covert Strike	10
Impossible Creatures	98
Need for Speed:	
Hot Pursuit 2	98
Nightmare Creatures 3:	
Angel of Darkness	8
No Name War	10
Shadowbane	4
Silent Hill 2	90
Steel Beasts	4
Super 1: Карт-экстрим	76
The Mystery of the Mummy	74
The Sims Online	8
Tom Clancy's Splinter Cell	58
Unreal Tournament 2003	10
Uplink: Hacker Elite	6
Uru: Online Ages Beyond Myst	4
Вляпли	10
Командос	96
Крейзи Дрейк	76
Чужие Звезды 2	77
Ядерный Титбит	68

PlayStation 2

Jak and Daxter:	
the Precursor Legacy	98
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	18
Nightmare Creatures 3:	
Angel of Darkness	8
Ratchet and Clank	98
Resident Evil Dead Aim	11
Resident Evil Online	6
Soul Calibur II	6
The Sims	64
Tom Clancy's Splinter Cell	58
Tony Hawk's Pro Skater 4	99

GameCube

Dead Phoenix	11
F-Zero GC	11
Killer 7	11
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	18
Nightmare Creatures 3:	
Angel of Darkness	8
P.N.O3	11
Resident Evil 4	11
Soul Calibur II	6
Viewtiful Joe	11

Xbox

Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	18
Nightmare Creatures 3:	
Angel of Darkness	8
Shenmue II	70
Soul Calibur II	6
Tom Clancy's Splinter Cell	58

Game Boy Advance

Castlevania: Aria of Sorrow	10
Lord of the Rings:	
The Two Towers	72
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	22
Shining Soul 2	8



ОБЗОР

ЕГО ТОРС ОБНАЖЕН, А ЯГОДЫ ОБЕРНУТЫ ГАЗЕТОЙ. ОН – ГЕРОЙ УНИКАЛЬНОГО ОТЕЧЕСТВЕННОГО КВЕСТА «ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ» /68



ОБЗОР

ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ПРЕВРАЩАТЬ ТВОРение ТОЛКИЕНА В ПРОХОДНУЮ RPG, АВТОРЫ LOTR: THE TWO TOWERS (GBA) СДЕЛАЛИ КЛОН DIABLO! /72

Euro Cup Quake3Arena 4x4 и другие новости Counter-Strike – оружие, чтобы побеждать

ТАКТИКА & КОДЫ

Silent Hill 2

Командос: в тылу врага

Коды

ЖЕЛЕЗО

Новости

Тестирование модулей памяти

Настройка оперативки своими руками

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Эмуляторы

Конкурс «Страны Игр»

Банзай!

Widescreen

Обратная связь

Содержание CD

Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«КЛЕРАСИЛ»	23, 27, 29, 31, 35, 43, 47, 51, 53, 63,	75	«КРИ»	97	ULTRA
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	71, 77, 85, 95, 101	«МЕДИА-2000»	78	E-SHOP	NETLAND
04 ОБЛОЖКА, 5	SAMSUNG	37	ЖУРНАЛ «СВОЙ БИЗНЕС»	81	«БЮРОКРАТ»	АБКП
7, 9, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	41, 57, 67	«РУССОБИТ-М»	82	ЖУРНАЛ CGW RUSSIA	119 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
17	DELL	45, 49, 55, 61, 83	«1С»	87	«ПОЛИГОН»	120
21	TAISU	73	«МЕГАФОН»	89	«БУКА»	YANDEX

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

NINTENDO ПОКАЗЫВАЕТ НОВЫЙ GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo представила публике новую версию Game Boy Advance, о вероятном появлении которой уже долгое время ходили слухи. Главное и принципиальное отличие Game Boy Advance SP (а именно так называется новая модификация) – наличие подсветки. Компания долгое время не решалась включать эту функцию в свои портативные системы (Game Boy Pocket Light, вышедший исключительно в Японии, не в счет), мотивируя проблемами с потреблением энергии. Что, конечно, не было лишено оснований – стоит вспомнить хотя бы стародавнюю и мегапрожорливую Game Gear. Теперь же, как показал опыт умельцев, создавших Afterburner для GBA, эта проблема решена. И Nintendo опомнилась во время, ведь излишне затемненный экран ее последнего handheld'a постоянно вызывал массу



нареканий со стороны игроков. И заставлял наиболее активную их часть монтировать в GBA посторонние устройства.

GBA SP рассчитан на 10 часов непрерывной игры со включенными подсветкой и на 18 часов без оной. В комплект входит литий-ионный аккумулятор, полно-

стью подзаряжающийся за 3 часа. Со временем также станет возможным подключение дополнительных батареек. Между тем, к устройству нельзя подключить наушники. Вернее можно, но только с помощью специального переходника, втыкающегося в порт для адаптера.

Дизайн GBA SP, как видно на фото, с одной стороны возвращает нас к традициям первого Game Boy, с другой – движется в направлении мобильных телефонов. В сложенном состоянии GBA SP помещается на ладони – так что эта «пудреница» более чем компактна. Японский релиз устройства запланирован на 14 февраля. Затем последует Америка (23 марта) и Европа (28 марта). В Штатах цена GBA SP составит \$99, а в Европе будет колебаться от 130 евро до 140 евро. Помимо серебристого GBA SP также будут доступны системы синего и черного цвета (последний вариант пока только для Японии и Европы). ■

АЛЬЯНС SQUARE И ENIX МОЖЕТ НЕ СОСТОЯТЬСЯ

Слияние Square и Enix оказалось под вопросом, когда главный акционер Square, Масафуми Миямото (Masafumi Miyamoto), высказался о том, что данный процесс проходит на невыгодных для Square условиях. Как планировалось изначально, курс обмена акций Enix на акции Square Enix составлял 1 к 1, тогда как обмен ак-

ций Square должен был проходить по курсу 1 к 0.81. Руководству двух компаний пришлось в спешном порядке пересматривать условия слияния, в результате чего рейтинг Square возрос до 0.85. Насколько это устроит господина Миямото, пока не совсем понятно, так что к данной теме мы еще наверняка вернемся. ■

КОРОТКО

► **ESIM GAMES ПРОДАНА** датской армии особую версию танкового симулятора Steel Beasts, с помощью которой военное начальство собирается обучать солдат. Версия для армии сильно доработана по сравнению с обычной – уверяется, что в ней содержится немало черт, которые появятся в сквале Steel Beasts.

► **MYST ONLINE ТЕПЕРЬ** известна как Uru: Online Ages Beyond Myst. Причины переименования покрыты туманом.

► **НАШЕСТВИЕ ОНЛАЙНОВЫХ RPG** продолжается! Очредной проект – Dragon Empires, разрабатываемый Codemasters, – должен выйти в этом году, ближе к Рождеству, а в мае начнется бета-тестирование.

► **ФАНТЕЗИЙНАЯ ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЁВАЯ ИГРА** Shadowbane от Ubi Soft, анонсированная еще в 2000 году, наконец обрела конкретную дату выхода. На данный момент это знаменательное событие запланировано на 25 марта.

SAMSUNG

Цифровая надежность.

товар сертифицирован

Samsung SpinPoint™



IMPACT
Guard™

NOISE
GUARD™

**Жесткие диски Samsung -
1 год гарантии + 2 года бесплатного сервиса***

■ Какие критерии являются важными для покупателя при выборе накопителя?

□ Безусловно, цена является одним из основных критериев, но нельзя забывать и о надежности, которая в последнее время для многих потребителей становится заметно более приоритетной. И тот факт что Samsung увеличивает срок обслуживания своей продукции заметно повышает ее привлекательность.

■ На что обращает внимание покупатель продавец, когда рекомендует товар производства Samsung?

□ Он хочет чтобы клиент остался доволен покупкой и пришел еще раз. 3-х летний срок обслуживания вселяет уверенность и в продавца и в покупателя в качестве и надежности накопителей от Samsung.

www.samsung.ru

* Под бесплатным сервисным обслуживанием понимается устранение недостатков изделия возникших по вине изготовителя.

Информационный центр Samsung Electronics: +7(095) 937-79-79

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

RESIDENT EVIL ONLINE В ДЕЙСТВИИ

Capcom показала трейлер Resident Evil Online (вы можете найти его на нашем диске) и раскрыла некоторые подробности своего нового проекта. Как и сообщалось ранее, RE Online рассчитан на четырех игроков. Действие разворачивается в Raccoon City. Вам необходимо взаимодействовать с остальными участниками, чтобы остаться в живых и отбиться от многочисленных зомби. Общение осуществляется посредством готового набора вопросов и ответов, но система все еще шлифуется. На вашем пути будут встречаться и различные NPC, роль которых, естественно, достаточно велика. Точная дата выхода пока не определена, но предполагается, что RE Online появится на прилавках уже в этом году. ■



ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ SOUL CALIBUR II

Namco сообщила, что каждая из домашних версий Soul Calibur II (PlayStation 2, Xbox, GameCube) получит в свое распоряжение эксклюзивного персонажа. Ранее уже упоминалось, что на GameCube мы сможем увидеть Linka из Zelda. Теперь же доподлинно известно, что на PlayStation 2 мы увидим Хэйхати из Tekken (наименее интересный из эксклюзивных бойцов), на Xbox – знаменитого Spawn из одноименного комик-

са (а также фильма и ряда игр, выходивших под этой торговой маркой). Более того, Todd McFarlane (Todd McFarlane) – один из самых известных комиксистов в мире и по совместительству создатель Spawn – похоронил нового героя для всех вариантов Soul Calibur II – Necrid. В Японии игра выйдет 27 марта. Даты американского и европейского релизов пока неизвестны. ■



КОРОТКО

► **РЕПИЗ PC-ВЕРСИИ** Tom Clancy's Splinter Cell от Ubi Soft перенесен на середину февраля.

► **STRATEGY FIRST** выпустит в Северной Америке Uplink: Hacker Elite от Introversion. Игра уже была представлена разработчиками в конце 2001 года и распространялась через Интернет, однако на полках магазинов Uplink появится впервые.

► **ОЧЕРЕДНАЯ НОВАЯ ИГРА** из сонма многопользовательских онлайновых RPG – A Tale in the Desert. Проект разрабатывается питтсбургской студией eGenesis. Окружение «срисовано» с Древнего Египта, а цель игры – создать «идеальное общество».



Акелла

РУССКАЯ

POSTAL 2



pc cdrom



Как начинается день обычного спокойного археолога Петра Postal 2? Чувак просыпается утром в компании сиропа пеппер-бекон, все вокруг усыпано скелетами, бакалеей и соком из пива, подведенной пищей и другими кусочками из близлежащих ходов. Чувак обнаруживает, что в коре лежит что-то живое? Кинь голову дальше, а тут еще душа в костях. Далее спокойный кофеиновый, не подвергавший нормальному температуре зажигание, тут же получает удар, после чего с крохотом падает на пол, разбросавшись по земле и без труда захламивший комнату. И что, разве тут будет нормальное засыпание? Постепенно наскребя уколы этой толпы — холодающих. Но, холодающих тоже пускают под нос, находясь на улице и пытаясь раздобыть съестное; иначе можно сойти с ума! Собственно на этом и начинается предистория, после чего начинается игра, которая является первой игрой из серии чудаков, бакланов, скелетов и да! прекрасных монстров!



© 2003 "Akella"
© 2003 "Running with scissors"
www.akella.com

Все права защищены.

Нелегальное копирование преследуется
отловом предателя: (095)726-2328

PLAYSTATION 2 ДОСТИГЛА ОТМЕТКИ В 50 МИЛЛИОНОВ

Sony Computer Entertainment Inc. объявила, что мировые продажи PlayStation 2 достигли 50 миллионов экземпляров. По состоянию на 15 января 2003 года, складывается следующая картина. В Европе продано 16.02 миллиона приставок,

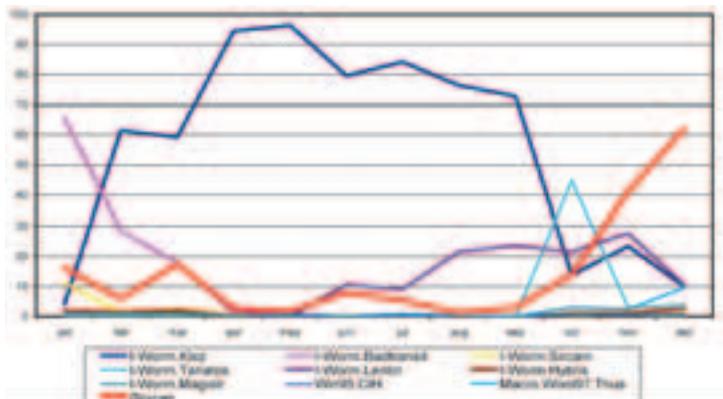
в Америке – 21.48 миллиона, и в Японии – 12.53 миллиона. Подчеркивается, что для того, чтобы увеличить объем мировых поставок системы с 40 до 50 миллионов экземпляров, потребовалось менее четырех месяцев. ■

ИНТЕРНЕТ ПРИ СМЕРТИ?!

17 января этого года «Лаборатория Касперского» провела пресс-конференцию, на которой подвела «вирусные итоги» прошедшего года и попыталась сделать некоторые прогнозы. Если верить статистике, то 2002 год можно смело назвать «годом червя», так как именно «черви» были самым распространенным типом вирусов, а e-mail продолжает занимать ведущее место среди их переносчиков. Убытки, понесенные компаниями от различного рода вирусных атак, по самым скромным

оценкам составляют 14,5 млрд. долларов США. Перспективы у нас с точки зрения Евгения Касперского тоже далеко не радужные: «Интернету, как он есть сейчас, осталось жить недолго». Согласитесь, заявление очень приятное. А связанны такие выводы со вновь возросшей вирусной активностью, и в первую очередь – с началом атак на глобальные сервера. Причем есть все опасения ожидать только увеличения подобной деятельности в 2003 году, что вполне может привести к продолжительным

перебоям в работе Сети. Единственный метод борьбы, опять же от «Лаборатории Касперского», – устранение всякой анонимности при подключении к Интернету и общее повышение безопасности... Вы готовы к такой жизни? ■



КОРОТКО

► **HARPOON 4**, очередная часть знаменитой стратегической серии, выйдет в марте этого года. Помимо 3D-графики, детализированной карты североевропейского региона (где и будет разворачиваться действие кампании), сценария от Ларри Бонда и редактора, позволяющего создавать и изменять все, что угодно, игроков ждет и мультиплеер на восемь человек через LAN и Интернет.

► **ПРАВА НА РАЗРАБОТКУ** и издание Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness, равно как и всех последующих игр этой серии, перешли к Ubi Soft. Релиз Angel Of Darkness запланирован на следующий год.

► **ВЕСНОЙ ЭТОГО ГОДА В ЯПОНИИ** должна выйти вторая часть ответвления серии Shining Force – Shining Soul. Платформа, естественно, Game Boy Advance. Игра, по всей вероятности, все так же будет придерживаться схемы action/RPG, опробованной в первой Shining Soul.

► **STRATEGY FIRST И TECHLAND** подписали контракт на издание научно-фантастического шутера Chrome во втором квартале этого года.

НИЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ СИМАМ НЕ ЧУЖДО

Несмотря на то что The Sims Online вышла на Западе совсем недавно, Maxis и EA уже работают над новыми фишками. Первая: рулетка, блэкджек и покер для тех, кто хочет либо поиграть, либо открыть собственное казино. Вто-

рая: симы смогут выйти на сцену, дабы помузировать на клавишных, гитаре, ударных или трубе. Также разрабатывается надежная система торговли, которая позволит особо предприимчивым симам загонять продукты собственного

изготовления без риска для кошелька. Ведется работа и над возможностью создавать собственные объекты, однако даже приблизительной даты внедрения всего перечисленного в игру называно пока не было. ■



ХИТ-ПАРАД

РС (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА	▶ ИЗДАТЕЛЬ
1 SimCity 4	Electronic Arts
2 The Sims: Unleashed	Electronic Arts
3 The Sims: Deluxe Edition	Electronic Arts
4 Age of Mythology	Microsoft
5 Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Electronic Arts
6 The Sims: On Holiday	Electronic Arts
7 Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
8 WarCraft III: Reign Of Chaos	Vivendi
9 The Sims: Hot Date	Electronic Arts
10 Grand Theft Auto III	Tale-Two

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ
1 Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
2 The Getaway	SCEE
3 FIFA Football 2003	Electronic Arts
4 James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
5 Lord of The Rings: The Two Towers	Electronic Arts
6 WWE Smackdown! Shut Your Mouth	THQ
7 Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
8 Pro Evolution Soccer 2	Konami
9 Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts
10 Red Faction II	THQ

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ
1 StarFox Adventures	Nintendo
2 Super Mario Sunshine	Nintendo
3 Mario Party 4	Nintendo
4 James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
5 FIFA Football 2003	Electronic Arts
6 Timesplitters 2	Eidos
7 Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
8 Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
9 Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Nintendo
10 Resident Evil	Capcom

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ
1 Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
2 Halo: Combat Evolved	Microsoft
3 FIFA Football 2003	Electronic Arts
4 Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
5 James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
6 Championship Manager: Season 02/03	Eidos
7 Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft
8 Blinx: The Time Sweeper	Microsoft
9 Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
10 Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ	► ПЛАТФОРМА
1 Pokemon Sapphire	Nintendo	GBA
2 Pokemon Ruby	Nintendo	GBA
3 Rachet & Clank	Sony	PS2
4 Kingdom Hearts Final Mix	Square	PS2
5 World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution	Konami	PS2
6 Unlimited: SaGa	Square	PS2
7 Zelda no Densetsu: Kaze no Takuto	Nintendo	GC
8 Momotarou Densetsu 11	Hudson	PS2
9 Actual Combat Pachislot Mouhyouous	Sammy	PS2
10 Battle Network Rockman EXE 3	Санском	GBA

КОММЕНТАРИЙ

После успеха *Kingdom Hearts* японский офис Square решил скормить потребителям еще один «продвинутый» вариант игры с кучей различных бонусов, новых сцен и тому подобных вещей. На момент сдачи этого номера нашлось аж 300 тысяч человек, приобретших *Kingdom Hearts Final Mix*. А на первых двух строчках японского хит-парада до сих пор безраздельно правят покемоны.

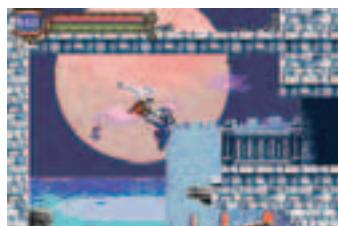


НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

БЕЗЫМЯННАЯ ВОЙНА

Румынская студия AMC Creation в поте лица трудится над будущим шедевром жанра стратегий в реальном времени – No Name War. Три гуманоидные расы, каждая с кампанией из восемнадцати миссий и своими собственными войсками (в сумме более восьми-девяноста видов юнитов), а также элементы RPG в виде experience – вот почти все, чем могут похвастаться румынские дизайнеры. Ну, разве что еще «реальным AI» – то есть не жульничивающим и не имеющим доступа к «закрытой» информации. Естественно, имеется multiplayer и приятная графика. ■

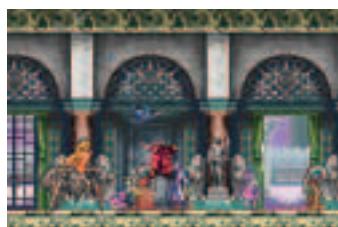
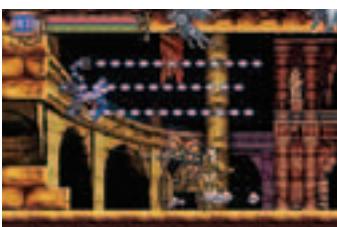


КОНАМИ АНОНСИРУЕТ НОВУЮ CASTLEVANIA

Компания Konami, похоже, вознамерилась раз в год выпускать по новой игре из серии Castlevania для Game Boy Advance. Очередная часть – Castlevania: Aria of Sorrow – выйдет уже в начале мая. На сей раз события игры происходят в будущем – в 2035 году. Главный герой – школьник Soma Cruz, во время солнечного затмения та-

инственным образом переместившийся в мрачный замок. Однако общая цветовая гамма игры стала заметно светлее, чем раньше. Подробнее о Castlevania: Aria of Sorrow мы расскажем вам в следующем номере.

Продюсер серии Castlevania – Кодзи Игараси (Koji Igarashi) – сообщил, что он работает над новым проектом для «старших» консолей. По слухам, это снова Castlevania, но для PlayStation 2. ■



ВОЗВРАЩЕНИЕ СКААРДЖЕЙ!

На момент написания этих строк в недрах Digital Extremes и Epic завершается работа над бесплатным дополнением к Unreal Tournament 2003. Содержание – девять карт, три дикторских голоса (два – женские) и, что самое главное, три новых игровых режима. Первый –

Mutant Game. Один из игроков становится мутантом, который бегает быстрее остальных и обладает способностью к регенерации. Тот, кто убивает мутанта, сам становится им, а тот, кто в течение игры провел больше времени в облике зеленого уродца – побеждает. Второй – Last

Man Standing. Название говорит само за себя, а игравшие в Unreal Tournament порадуются некоторому количеству доработок. Третий и последний режим – Invasion, где игроки общими усилиями отбиваются от атак чужих из Unreal. Среди чужих будут и скаарджи! ■

КОРОТКО

► **ACTIVISION ПРОДЛИЛА** лицензионное соглашение с Marvel и подтвердила права на использование персонажей из X-Men, Spider-Man, Fantastic Four и Iron Man в своих играх вплоть до 2009 года.

► **СРАЗУ ЖЕ ПО ЗАВЕРШЕНИИ** закрытого бета-тестирования IGI 2: Covert Strike стартовало открытое мультиплатформенное бета-тестирование.

► **COMMAND & CONQUER: GENERALS** в Штатах будет выпущено с тремя вариантами обложек, каждая из которых представляет одну из противоборствующих сторон: США, Китай и некую Global Liberation Army, то есть террористов.



► **RAGE SOFTWARE** фактически обанкротилась. Сейчас решается вопрос о ее закрытии или приобретении другой компанией.

► **«ВЛЯППИ»** – новый юмористический квест от компании «Магна-медиа» и канадского разработчика N-Graphics. Ожидается современный движок, много смешной рисованной анимации и безумный круговорот событий. Издатели утверждают что «Вляплии исповедует новую философию решения проблем и призывают «вляпываться в историю похлеще, не теряя чувство юмора». Выход игры запланирован на март 2003 года.

► **НЕСМОТРЯ НА ЗАКРЫТИЕ** студии в Оттаве, работавшей над очередными частями Jagged Alliance и Wizardry и состоявшей преимущественно из сотрудников Sirtech Canada, компания Strategy First собирается сделать продолжения легендарных серий. Правда, окончательное решение о том, кто будет заниматься разработкой новых игр (подразделение Strategy First или независимая команда), еще не принято.

FOR FANS ONLY

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil – первая компьютерная ролевая игра, основанная на мире Greyhawk, – одном из самых популярных среди игроков в настольный вариант AD&D. Соответственно, игра будет полностью следовать канонам классических ролевых игр: партия из пяти героев, пошаговые битвы с многочисленными монстрами, со-

шедшими со страниц AD&D Monster Manual, загадочный сюжет, всю глубину которого игроку придется постигать «в процессе». И все это в полном соответствии с правилами AD&D Третьей редакции. Одно неясно: релиз намечен на июнь этого года, а скринов ни разработчики (Troika Games), ни издатели (Infogrames) пока так и не продемонстрировали. ■

ЗАПЛАТИТЬ ВСЕ РАВНО ПРИДЕТСЯ

Пятый expansion pack для EverQuest под названием The Legacy of Ykesha будет распространяться исключительно через Интернет, и скачать его можно будет с сайта <http://www.legacyofykesha.com>. Главное в расширении – дебют фроглоков в качестве играбельной расы. Среди прочих улучшений: повышена вместимость

банков, изменено управление гильдиями, появилось раскрашивание доспехов и прочие мелочи. Про новые заклинания, десятки монстров и новых регионов для персонажей с уровнями от 35-го до 60-го не стоит даже упоминать. Кстати, распространение через Сеть отнюдь не означает, что апдейт будет бесплатным... ■

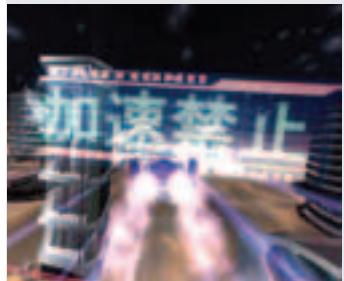
ОЧЕРЕДНАЯ СМЕРТЬ ОТ ИГР?

Истории, произошедшие в прошлом году на Тайване и в Южной Корее, нашли продолжение в Гонконге. 28-летний мужчина умер в интернет-кафе после шести часов игры в Diablo II. Полиция предполагает, что долгая игра усугубила последствия стрессов на работе, что и стало причиной смерти. ■

КОРОТКО

► **SEGA ПОКАЗАЛА КАДРЫ** из игрового процесса третьей части lightgun-шутера Virtua Cop. На сей раз нам будут доступны четыре играбельных персонажа, появится педалька для перехода в режим bullet time, а также масса модных графических наворотов

► **NINTENDO ОБЪЯВИЛА** дату выхода долгожданной F-Zero GC для GameCube. В Штатах игра должна появиться 23 июня. Напомним, что продолжение легендарной футуристической гонки разрабатывается совместными усилиями Nintendo и Sega.



► **SMILEBIT, НЕДАВНО** завершившая Panzer Dragoon Orta для Xbox, официально заявила, что она работает над новым проектом, который выйдет на PlayStation 2 осенью этого года.

► **CAPCOM РЕШИЛА** пряснить ситуацию насчет линейки своих новых проектов для GameCube (Resident Evil 4, P.N.O3, Killer 7, Dead Phoenix и Viewtiful Joe). По-настоящему эксклюзивным является только Resident Evil 4 – то есть существует соответствующее соглашение с Nintendo. Все же остальные проекты наверняка появятся и на других платформах.

► **GUN SURVIVOR 4: BIO-HAZARD**, совместный с пистолетом GunCon-2, выйдет в Америке (и, вероятно, в Европе) под названием Resident Evil Dead Aim. В игре появится функция, позволяющая переключаться между двумя персонажами, – на манер Resident Evil 0. Штатовский релиз запланирован на июнь 2003 года.

Harbinger

SILVERBACK ENTERTAINMENT

На cdrom

Жестокая инопланетная раса безжалостно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли оббежать и заняться в заброшенных отхожих космической тюрьмы. Война за освобождение началась!

Изометрическая ролевая игра с элементами экшена

- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

www.akella.com



Акелла

DEVASTATION

ОПУСТОШЕНИЕ



pc cdrom

Военная в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирачия" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества - группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто отъявленными негодяями. И вы - ее руководитель! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща.



www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "Digitalo Studios". Все права защищены. Некоммерческое копирование предполагается

игры с доставкой на www.cdroms.ru

Изготовитель продажи: (095)726-2328 тел.поддержка - support@akella.com

представитель в Белоруссии - "Выдупремъ" - www.vip.minsk.by

представитель на Украине - "Мультигейм" - www.multigame.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 The Lord of the Rings: Two Towers	28
2 Grand Theft Auto: Vice City	22
3 Harry Potter and the Chamber of Secrets	21
4 The Getaway	20
5 Gran Turismo 3 A-Spec	18
6 Need for Speed: Hot Pursuit 2	17
7 Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (Platinum)	16
8 Tekken 4	15
9 James Bond 007: Nightfire	14
10 Medal of Honor: Frontline	10

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)	35
2 Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	26
3 Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	21
4 The Sims: Unleashed	16
5 The Sims: Deluxe Edition	15
6 James Bond 007: Nightfire	14.5
7 Need for Speed: Hot Pursuit 2	14
8 Medal of Honor: Spearhead	12
9 Empire Earth (русская версия)	11
10 Half-Life Generation 3	10

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Новый мировой порядок	24
2 Конфликт: Буря в пустыне	22
3 Завоевание Америки	18
4 Grand Theft Auto 3	16
5 Hard Truck: 18 стальных колес	15.5
6 Операция Flashpoint: Холодная война	14
7 Робин Гуд: Легенда Шервуда	13
8 Черный Оазис	12
9 Герои меча и магии IV: Грядущая буря	10.5
10 Отряд Дельта: Операция Кинжал	10

КОММЕНТАРИЙ



Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА
ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!

2 И 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.

3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.

4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.

5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.

6 И 6,5 – НЕПОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.

7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)

8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)

9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)

10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА



1 – ПАТЧ, 2 – БОНУС,
3 – ФАЙЛ, 4 – ВИДЕО,
5 – СКРИНШОТЫ.

ROBOFORGE

КИБЕР ГЛАДИАТОРЫ



ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ФЕВРАЛЯ 2003 ГОДА

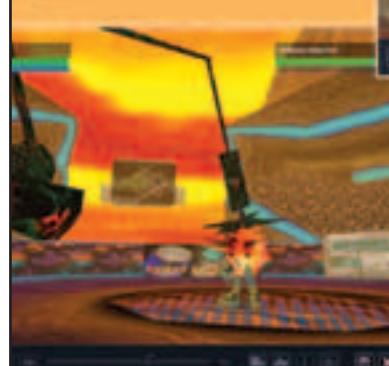
PC	
7	► AQUANOX 2: REVELATION
7	► BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME (ADD ON)
7	► SHADOW OF MEMORIES
7	► SOLDIERS OF ANARCHY
7	► UNREAL II: THE AWAKENING
14	► AMERICAN CONQUEST
14	► B17 FLYING FORTRESS 2: THE MIGHTY EIGHTH
14	► COMMAND AND CONQUER GENERALS
14	► IGI 2: COVERT STRIKE
14	► IMPOSSIBLE CREATURES
14	► TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
14	► THE SIMS ONLINE PC SG
PLAYSTATION 2	
7	► BATTLE ENGINE AQUILA
7	► DISNEY'S TREASURE PLANET
7	► EVERBLUE 2
7	► LEGENDS OF WRESTLING 2
7	► STAR WARS: THE CLONE WARS
7	► SWORD OF THE SAMURAI
7	► TOM & JERRY: WAR OF THE WHISKERS
14	► BARBARIAN
14	► CONTRA: SHATTERED SOLDIER
14	► MARY KATE & ASHLEY: SWEET 16
XBOX	
7	► BMX XXX
7	► DISNEY SPORTS FOOTBALL
7	► DISNEY SPORTS SKATEBOARDING
7	► LEGENDS OF WRESTLING 2
7	► RALLY CHAMPIONSHIP
7	► STAR WARS BOUNTY HUNTER
14	► CASPER SPIRIT DIMENSIONS
14	► MARY KATE & ASHLEY SWEET 16
14	► MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
14	► OUTLAW GOLF
14	► ROBOTECH: BATTLECRY
14	► SHREK EXTRA LARGE
GAMECUBE	
7	► BARBARIAN
7	► BATTLE ENGINE AQUILA
7	► LEGENDS OF WRESTLING 2
7	► ROBOCOP
14	► MERCEDES-BENZ WORLD RACING
14	► MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ФЕВРАЛЯ 2003 ГОДА

PC	
1	► 1914: THE GREAT WAR
1	► BANDITS: PHOENIX RISING
1	► MEGA MAN LEGENDS 2
3	► AIRPORT TYCOON 2
4	► BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME
4	► NASCAR RACING 2003 SEASON
4	► AMERICAN CONQUEST
4	► UNREAL II: THE AWAKENING
11	► ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS
11	► WORLD OF OUTLAWS 2
11	► HIGH HEAT BASEBALL 2004
11	► COMMAND AND CONQUER: GENERALS
13	► HARBINGER
14	► COLD ZERO
14	► GOTHIC II
15	► ZONE OF ENDERS: 2ND RUNNER
15	► HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR
PLAYSTATION 2	
4	► E.T. - RETURN TO THE GREEN PLANET
4	► JUNGLE BOOK: RHYTHM N' GROOVE
4	► BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM
XBOX	
3	► SGT. CRUISE
4	► COLIN MCRAE RALLY 3
6	► VGA BOX
10	► BARBARIAN
11	► VEXX
11	► BLACK STONE: MAGIC & STEEL
11	► CAPCOM VS. SNK 2: EO
11	► HIGH HEAT BASEBALL 2004
GAMECUBE	
4	► SUMMONER 2: THE PROPHECY
11	► VEXX

pc cdrom

Сон разума рождает чудовищ! Каждый день монстры из стали и кевлара сходятся в беспощадных схватках. Создайте и вы идеальную машину смерти и отправьте ее воевать против всех. Огромный выбор элементов дизайна и оружия! Программирование интеллекта и агрессии!


Singularity SOFTWARE


Выбор журнала PC Gamer: 87 из 100

Тренируйтесь в создании универсального оружия

Придумайте самую смертоносную модель поведения

Сражайтесь по интернету с реальными противниками

www.akella.com

© 2002 "Brightstar", © 2002 "IncaGold & Liquid Edge"

Все права защищены. Несанкционированное присвоение

игры с диставкой www.cdgames.ru

заказов продажа: (095)720-2326 тел.поддержка + support@akella.com

представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.ip.minsk.byпредставитель на Украине - "Мультигейм" www.multitrade.com.ua

MK FUN

[MK II] Звездочка Джонни Кейдж напрягает медиков и, что важнее, уборщиков площадок собираением голов побежденных. По 3 на каждый труп... Эта схема проста: 3 апперкота во время Fatality – 3 головы. На такой ремонт медикам требуется полноценный перерыв, так как задача усложняется выбором, какую из голов пришивать...



ИСТОРИЯ

MK FUN

[MK II] Ничто не стоит на месте: ни боевое мастерство, ни медобслуживание. Кунг Ло широким жестом дарит нам новое зрелище: снимая шляпу (и, естественно, швыряя ее в противника обычным образом), он срубает голову противнику уже в самом начале боя. Не делая перерыва между раундами пришибливают ее обратно.

▼ Одно из лучших Fatality на декорации, как ни странно, было в самом первом MK.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

Mortal Kombat – сериал во многом феноменальный. Он собрал тучу поклонников и получил статус живого мифа индустрии интерактивных развлечений. Причем произошло это из-за ряда причин несколько необычного характера. Mortal Kombat наглядно продемонстрировал, что оригинальный антураж может быть достаточным фактором для чуть ли не всенародного поклонения даже в том случае, если кроме этого у проекта за душой нет практически ничего.

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

Первая часть Mortal Kombat вышла в 1992 и к удивлению создателей игры быстро получила широкую популярность. Как гласит легенда, костяк команды разработчиков состоял всего из четырех человек. Энтузиасты, предводительствуемые Эдом Буном и Джоном Тобиасом, поставили перед собой цель скопировать гремевший в то время Street Fighter II. Но необходимых ресурсов для реализации задачи у них, как ни крути, не доставало. Вероятно, от отсутствия возможностей сделать хороший профессиональный файтинг и родилась концепция, призванная вытянуть на мечающейся маломощный проект. Не исключено, что знаменитая идея с «отснятыми» актерами родилась по

тем же причинам. Рук не хватало, чтобы сделать конкурентоспособную рисованную анимацию. Сейчас мы можем об этом только гадать. Тем не менее, результат оказался впечатляющим и, что главное, свежим. К «актерству» добавилась gore-составляющая, которая и должна была обеспечить внимание публики. Спустя десять лет после выхода Mortal Kombat игрока сложно впечатлить хлещущий во все стороны кровью – нужен более изощренный концепт экранной жестокости. Хотя бы на уровне Grand Theft Auto. В начале же девяностых сотни тысяч подростков упивались просто запредельным

Восстанавливая в памяти историю Mortal Kombat, мы хотели бы обратить ваше внимание на ряд уморительных моментов – преимущественно забавных багов – из классических MK II и MK3. Читайте врезки, разбросанные на ближайших страницах Cover Story, составленные MK-профи Александром Друскаковым (Knave-of-Cups@yandex.ru).

уровнем насилия, а общество пооткрывало рты от удивления. Версии Mortal Kombat для игровых приставок подверглись цензуре или же требовали ввода особого кода. Игра получила скандальную популярность и вселила оптимизм в сердца разработчиков, моментально принявшихся ковать железо, не отходя от кассы – то есть создавать расширенный вариант Mortal Kombat. А именно вторую его часть. За всеми радостями кровавых Fatalities мало кто задавался вопросами проработки игрового процесса и вообще общего качества проекта. Суровая реальность же была такова, что геймплей, не-



SHANG TSUNG'S NEW PLAN IS TO LURE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHAO KAHN HIMSELF.



MK FUN

[MK II] Дедушка Рэйден знал, на кого надо ставить в борьбе миров. Всем известно, кого он выбрал. Кто-то спросит: «Но почему?!» Я отвечу. У них ноги длинные. Длинные просто до невероятности. Когда кто-то кидает шляпу, ее (нужное вписать), улучив момент и сделав подножку, можно достать несчастного метателя на расстоянии в треть экрана.

Получив в начале—середине девяностых широкую популярность благодаря невиданной ранее жестокости, к концу десятилетия Mortal Kombat пришел в полный упадок и не вызывал сочувствия даже у бывших фанатов сериала. Новую часть игры не ждал почти никто. Только интересовались, насколько провальной она окажется — если вообще выйдет. К огромному удивлению публики, Mortal Kombat: Deadly Alliance вдохнул в некогда востребованный файтинг новую жизнь и сорвал кучу заслуженных оваций. Удачный повод вспомнить историю культовой игры, не так ли?

смотря на общую увлекательность, представляя собой весьма халтурную штуку. Одинаковый набор ударов для всех героев (не считая боссов), сложенный разными суперударами. Среди которых, правда, были и абсолютно оригинальные. До Mortal Kombat никто и не додумался воплотить, скажем, заморозку (Саб-Зиро) или подтягивание с помощью гарпиона (Скорпион). Mortal Kombat II, почти ничем не отличавшийся от первой части, но ставший жирнее и веселее, увидел свет в 1993 году. Заниматься никому не нужной (в условиях «скандалистности» сериала) проработкой игровой механики Midway не стала, а просто пошла по пути «все то же, только больше». Персонажей изрядно привалилось, количество Fatality на нос возросло, появились новые варианты добиваний (Babality и Friendship добавили юмора, но выглядели нелепо). Странно, но Mortal Kombat II до сих пор считается многими игроками непревзойденной вершиной MK-сериала. Хотя если рассматривать историю классического двухмерного MK, то вышедший в 1995 году Mortal Kombat 3 переплюнул предшественников практически во всем.

СРЕДНИЕ ВЕКА

В Mortal Kombat 3 Эд Бун и Джон Тобиас решили немного отойти от канонов первых двух частей и модернизировать игровой процесс. О проработке каждого из персонажей и

придания им некоторой не привязанной к внешнему виду и суперударам индивидуальности речи, правда, не шло. Появились лишь связи ударов, которые моментально начали осваивать MK-профи. Именно на них и начали строить тактику боя. Это (а также появившаяся кнопка бега) значительно изменило ощущения, вызываемые геймплеем. Публика зачастую начала высказываться в том духе, что это «не совсем то», но продолжала с остервенением играть. А потом началось безумие. Midway принялась за массовое производство чудовищных апдейтов Mortal Kombat 3. Первый из них — Ultimate Mortal Kombat 3 — даже вышел на игровых автоматах, а позже, в измененном и дополненном виде, пришел на приставки. Второй — Mortal Kombat Trilogy — стал MK-проектом исключительно для домашних консолей. UMK3 оказалась сверх всякой меры перенасыщена всевозможными разноцветными ниндзя и прочими клонированными персонажами, и получил новый вари-

ант добивания — Brutality, частично сорванный с Ultra из Killer Instinct. К MK Trilogy претензий чуть меньше, так как это просто некоторая разновидность сборника всех Mortal Kombat, на основе геймплея MK3. Оттянувшись на клепании «расширенных» версий третьей части игры, Бун и Тобиас взялись за создание ответления сериала, посвященного самому популярному его персонажу. Вышедшая в 1997 году Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero оказалась вполне милым платформером, рассказывающим историю старшего Саб-Зиро (если вы не в курсе, их в MK два брата). Любопытные видеоставки (вырезанные в версии для Nintendo 64) придавали игре дополнительный колорит.

ЗАКАТ

И лишь после таких экспериментов в аркадах появился первый трехмерный MK — за номером четыре. Midway представляла игру с большой помпой, устроив тур по Штатам с Revision 1



▲ Многие игроманы (включая нашего Купера) считают, что MK II гораздо лучше, чем MK3.

MK FUN

[MK II] Поговорим о вечном — о богах, а именно о Рэйдене. Он — повелитель космических энергий, являющий свою силу и просветление в бою. Если его разозлить в Оружейной, то нажав 3 раза назад и блок, он превратит соперника в дымчатого уродца. Так он поступит со всеми злыми дядями, если выиграет бой.





MK FUN

[MK3] Даже могучий Кунг Лао дряхлеет от МК. Найтвульф ярко блестит своими эзотерическими знаниями. Роботы-маньяки без душ, которых Шао Кан не потрудился прихлопнуть вовремя? Руки коротки? Ага - именно данная черта является общей для этих персонажей. Все они, когда придет время отправить врага под поезд, вниз с моста или башни, просто не дотянутся апперкотом, если поленятся подойти ближе. Но надпись Fatality появится все равно. Так принято.



ФИЛЬМОГРАФИЯ

Mortal Kombat, несмотря на все свои недостатки, был одной из самых раскрученных игровых машинок, а потому привлек внимание кинематографистов. В 1995 году на экраны вышел Mortal Kombat: The Movie, по тому времени считавшийся лучшим фильмом, снятым по видеоигре. А также самым коммерчески успешным. Моментально встал вопрос о продолжении, и вот в 1997 в кинотеатрах стартовал Mortal Kombat: Annihilation. Прибыли он принес ощущимо меньше, что неудивительно. Торговая марка теряла актуальность, а фильм оказался откровенным бессюжетным убожеством. В моем личном списке кретинских фильмов он находится не значительно ниже, чем «Инферно» с Ван Даммом в главной роли. Кто знает, тот поймет. Помимо полнометражных фильмов, был выпущен анимационный сериал, а также телесериал Mortal Kombat: Conquest. Последний интересен еще и тем, что однажды Кристанна Локкен - которой в 2003 году суждено стать звездой блокбастера Terminator 3.

MK FUN

[MK3] В MK3 можно стравить двух боссов: Мотаро и Шао Кана. Для этого в режиме двух игроков надо набрать код сражения с боссом во втором раунде. Когда до этого дойдет, отдыхающий персонаж жмет кнопку Start. А потом – хватайте босса в меню выбора игроков. Наслаждайтесь месивом!

нового проекта. Далее последовали вторая и третья ревизии, а также домашняя версия игры. Mortal Kombat 4 абсолютно не выдерживал конкуренции с другими трехмерными файтингами. 3D-графика выглядела устаревшей, а игровой процесс, частично заимствованный из проектов-предшественников, частично дополненный, воспринимался хоть и неплохо, но в целом представлялся чем-то несколько комичным. Позже на Dreamcast запустили ставший уже традиционным апдейт – Mortal Kombat Gold, но никаких положительных эмоций он, естественно, вызвать не мог.

К этому моменту в стане разработчиков образовалась очень сложная ситуация. Один из двух «отцов-основателей» – Джон Тобиас – решил покинуть Midway. Не повезло многострадальной Mortal Kombat: Special Forces, которую долго не могли доделать, постоянно переносили дату релиза, а планируемую версию для Nintendo 64 так и вовсе зарезали. В итоге «нечто» вышло только на PlayStation и позволило всем с еще большей силой говорить о неминуемой кончине серии. MK: Special Forces – ответвление



MK FUN

[MK3] Можно ли убить и не заметить, как? Случайным велосипедным ударом, неуклюжим броском в воздух незнамо чего?.. Философия? Отнюдь – блаженны исчезающие, ибо они вне позора, когда их бьют. Шанг Цунг, Рептилия, Смоук могут умереть незаметно, если будут невидимыми. Тогда почти любое добивание невидимок окажется настоящим феерическим праздником. Кабал надувает воздушный шарик... Кунг Лао, лихо кружась, разбрасывает мясо, как из рукавов... Синдел, горестно кричащая последнее «Вернись, молодость!», изрыгая кучу мокроты и скелетов в желудочном со... Одинокий Смоук, со скуки взрывающий Землю...

в духе MK Mythologies – оказалась безнадежно плохим и скучным трехмерным beat'em up, играть в который не хватало никаких человеческих сил.

После этого был долгий период молчания, разбавляемый слухами о новой, пятой части Mortal Kombat. В промежутке на GBA вышел MK Advance, базирующийся на UMK3 и переведенный на портативную систему столь бездарно, что даже нераз-

борчивых игроков брали оторопь. Тогда и предположить никто не мог, что Эд Бун, единолично возглавивший MK-команду, к концу 2002 года завершил Mortal Kombat: Deadly Alliance. Игру далеко не идеальную, но первую часть MK, которую нельзя обвинить в халтурности. Серия наконец-то вышла из детсадовского возраста и перешла на качественно другой уровень. Поговорим об этом вы можете узнать, перевернув страницу... ■



Apek Universal

Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц

Материнская плата - Intel® D845CB

Память - 512MB DDR

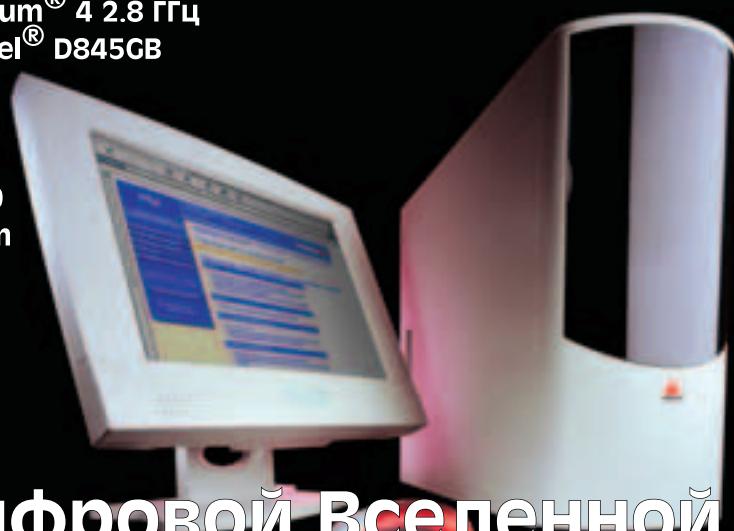
Жесткий диск - 120GB

DVD/CD-RW

Видео - GeForce 4 Ti4600

Звук - SB Audigy Platinum

Форм-фактор - ATX



Центр Вашей Цифровой Вселенной

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4

Компьютеры Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4, созданные с использованием современнейших технологий позволяют по-новому взглянуть на окружающий мир. Последние технологии обработки видео, звука и графики позволяют использовать новый Apek Universal как универсальное средство для создания профессиональных и домашних музыкальных студий, фотостудий, станций видео-монтажа и многое другое.



Удивительные возможности Apek Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового Apek Universal Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. Apek Universal можно использовать как средство обучения и развлечения, так как его возможности отвечают требованиям самых различных приложений.



м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57,
250-44-76, 250-55-36
<http://www.del.ru> e-mail: info@del.ru

м. "Савеловская"
Сущевский вал, 5, стр.1А
тел./факс (095) 788-00-38
e-mail: savel@del.ru

м. "Шоссе энтузиастов"
пр. Буденного, 53
тел./факс (095) 788-19-65
e-mail: budenovsky@del.ru

Первый за несколько лет полноценный Mortal Kombat совершил практически невозможное. Положительные отзывы прессы, интерес игроков, крепко подзабывших об увядающей серии файтингов... Появились разговоры о возрождении MK – вот только было бы что возрождать. Но главное – мы теперь не можем подойти к главному gore-файтингу с вопросом о том, что останется, если всю кровь и жестокость из него выкинуть? Если Mortal Kombat: Deadly Alliance лишится кубометров красной жидкости, он все равно останется хорошей игрой. Это прорыв, господа.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ОНЛАЙН: http://www.midway.com/futuretense_cs_flash/mkda/launch.html

СТРАНА
ИГРСЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

ЗНАКОМЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
 SHERB@GAMELAND.RU

Mногие «продвинутые» фанаты Mortal Kombat были опечалены, когда из Midway ушел Джон Тобиас – один из создателей MK. К тому моменту, правда, поклонников игры осталось уже не особенно много. Люди начали задаваться вопросом, что будет дальше и будет ли

вообще. Вытянет ли Эд Бун игру? Мы не знаем, как все было на самом деле, что творилось в стане Midway, но ряд фактов нам известен. Последними играми, над которыми работал Тобиас, – Mortal Kombat 4 и Mortal Kombat: Special Forces. Эд Бун стал единоличным «родителем» MK: Deadly Alliance вывел игру из пеленок. Сумел побороть детские болезни, перестал тяготеть к откровенной халтуре и поднялся на ступеньку выше.

ш. Пусть его игра и не особенно динамична, недостаточно увлекательна, но это профессиональный и качественный проект, соответствующий духу времени. На фоне конкурентов он выглядит как минимум достойно – провал Mortal Kombat 4 можно наконец-то забыть.

ЧИСТЫЙ ЛИСТ

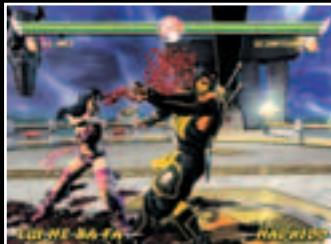
Первое впечатление от MK: Deadly Alliance – перед нами игра, в кото-

рой от Mortal Kombat не осталось почти ничего. И это правильное впечатление. Да, тут есть литры крови, да, тут есть Fatality. Но игровая механика абсолютно другая. Mortal Kombat 4 – первый трехмерный MK – был несколько нелеп с точки зрения визуального восприятия, но это был MK. Параллели с предшественниками проводились моментально. В MK: Deadly Alliance все по-другому. Чтобы превратить

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

МК в вещь актуальную и уместную. Буны и компании пришлось изменить практически все. Как показала практика – это единственно верное решение. Давайте по порядку. Раньше персонажи серии отличались друг от друга только суперударами. Внешний вид (что очевидно) и ряд нюансов (см. врезку об укороченных апперкотах некоторых героев) мы сейчас в расчет не принимаем. Если большинство вменяемых разработчиков

Суперудары к ним не привязаны. Меняется набор атак, меняются комбо-связки. Начинание из MK4, где появилось оружие, поддержано и в MK: Deadly Alliance. Вот только набирать комбинации кнопок, чтобы достать меч (молот или что там еще есть у вашего персонажа) не требуется. Оружие – один из стилей ведения боя, добавленный к двум рукопашным. А значит, и активизируется, и переключается он нажатием той же кнопки.



▲ В Mortal Kombat вернулись старые Test Your Might, впервые появившиеся в дебютном MK.



Deadly Alliance пришло свободное перемещение по арене. В прошлой части игры появился sidestep, но теперь же в нем надобность, естественно, отпала. Бродите куда хотите. До определенных пределов. Ситуации, когда два бойца находятся

◀ Честно говоря, этот скриншот нам хотелось бы оставить без комментариев.



файтингов прорабатывали индивидуальный стиль бойцов, то в Midway на такие «мелочи» даже и внимания не обращали.

В MK: Deadly Alliance от такой практики отказались. Более того, создатели игры пошли дальше. Каждый герой теперь владеет двумя стилями ведения рукопашного боя. Чтобы переключиться с одного на другой, достаточно один раз нажать специально выделенную для этого кнопку.

Бой с применением оружия отчасти напоминает законодателя мод – Soul Calibur. Вернее, сильно учененный его вариант. В Midway люди вышли из анабиоза и решили посмотреть, что творится в мире. Отсюда и подверженность ряду современных файтинговых тенденций, а не консерватизм, заставлявший нас несколько лет назад в голос смеяться над устаревшим еще до выхода MK4. Из Soul Calibur и иже с ним в MK:

в двух различных концах арены, здесь быть не может. Если один из персонажей стоит на одном месте, то другой далеко не уйдет – «упрется в экран». Сама же площадка для боев к тому же огорожена невидимой стеной. Никаких по-настоящему трехмерных многоуровневых локаций, никаких вышибаний за пределы ринга. Достигнув края арены, вы бьетесь о препятствие, мелькают искры, как будто вы уда-

▲ Многие из представленных в игре Fatalities представляют собой вариации классических добиваний из ранних Mortal Kombat. Как, например, в случае с Соней. Только поцелуй теперь не воспламеняет, а отправляет. А, скажем, Саб-Зиро выдерает не голову с позвоночником, а прямо-таки цепкий скелет.



◀ Сюжет Mortal Kombat: Deadly Alliance вертится вокруг «договора о сотрудничестве», заключенного Quan Chi и Shang Tsung – главными плохими ребятами это части игры.

рились в некое силовое поле. «Изящное решение» от работников Midway.

ВЗРОСЛЕНИЕ

Изменения в игровом процессе превратили MK: Deadly Alliance в крепкий и в меру серьезный файтинг. Добавилось множество любопытных и подчас, как ни странно, новаторских элементов. Смена стилей во время боя выглядит интригующе, хотя и реальная их ценность подчас кажется весьма призрачной. Что характерно, смещение в сторону боев с применением оружия оказалось поистине огромным. Зачастую игрок практически сразу же забывает о рукопашной и начинает с остервенением рубить и колоть. Проще и эффективнее. У некоторых персонажей (например, у Sub-Zero) ко всему прочему есть полезные умения протыкания мечом. Клиник остается в животе у оппонента, вытащить он его не может, а вы лишаетесь оружия. Но зато в течение раунда из супостата течет кровушка и он мало-помалу теряет жизненную энергию. Scorpion же вообще обращается с мечом так, что пробовать махать кулаками даже не хочется. Обратите внимание еще на одно знаковое событие. Знаменитые комбатовские апперкоты ушли в прошлое. Есть, конечно, нечто похожее в некоторых стилях некоторых бойцов, но это уже не тот урон, не тот эффект. Подтягивая противника гар-

пуном, Scorpion уже не будет, не задумываясь, отправлять его в полет. Вы или в стиле MK запустите небольшое комбо (в зависимости от квалификации), или же просто со всей дури зарядите мечом по макушке. Непривычно, что ни говори.

Основная проблема геймплея MK: Deadly Alliance – низкая его динамичность. Вдумчивая «заторможенность» была важным элементом в каком-нибудь Virtua Fighter. Но здесь все совсем не так. Здесь это не нужно. А игра между тем проходит ну в очень среднем темпе, и потасовки удивительным образом становятся малоувлекательными. По крайней мере, на первых порах. Мы, конечно, не требуем от игры очумелой скорости MK3. Но, знаете, иногда с тоской вспоминаются все эти «зажал run, подбежал, запустил связку из несколкx ударов». Тут же бега нет. Конечно, MK: Deadly Alliance интеллигентнее и, как я говорил, гораздо профессиональнее всех предыдущих MK, но это довольно слабо оправдывает отсутствие динамики. Одно утешение: MK: Deadly Alliance не производит такого гнетущего впечатления, как провальный Tekken 4. Для Midway это, кстати, тоже достижение. Mortal Kombat уже не выглядит динозавром, который не может вписаться в современную игровую историю. Теперь он сражается на равных.



КАРТИНКИ

Стараясь не отставать от того же Tekken, разработчики запихнули в MK: Deadly Alliance кучу бонусов, чтобы игрок не заскучал и получил какой-то стимул к долгожке и прохождению. Нам теперь предлагается создать профайл игрока и заняться заработком монеток, за которые можно открывать в



РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Игровой процесс стал значительно серьезнее и даже продемонстрировал некоторые новаторские элементы.

Радикально обновленный Mortal Kombat. Геймплей выстроен с нуля – и наконец-то этому аспекту уделено должное внимание. Профессиональная, не халтурная работа. Вселяет оптимизм.

■ МИНУСЫ

MK: Deadly Alliance страдает от отсутствия динамики – и это главная его проблема. Некоторые решения откровенно забавляют.

7,5

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Купрт всякие нужные и ненужные вещи – картинки для галереи, новых персонажей, дополнительные костюмы и все в таком духе. Изначально можно посмотреть ролик о создании MK: Deadly Alliance, кратко ознакомиться с основными вехами в истории Mortal Kombat и полюбоваться на клип группы Adema, пожертвовавшей для игры свою песню Immortal. Песня, кстати, – не фонтан, и уж явно уступает самой известной композиции коллектива – Everyone (появившейся, между прочим, на саундтреке к фильму Resident Evil).

КЕН И БАРБИ

Внешний вид Mortal Kombat 4 порядочно пугал игровую братию. Рядом были трехмерные файтинги высшей категории, и в сравнении со вторым, третьим Tekken, Soul Edge и существовавшей в своем особом мире серии Virtua Fighter MK4 выглядел проектом, которому до уродства – один шаг. Особенно это заметно, если поставить рядом MK4 и VF3. Ужасающее зрелище, при этом VF3 появился раньше. MK: Deadly Alliance выглядит пристойно. Нельзя сказать, что он по-

ражает воображение – какого-то суперкачества здесь нет. Но стыдиться Midway теперь нечего. Симпатичные модельки бойцов, приятные текстуры. Лица имеют несколько степеней «повреждения» – появляются синяки, кровоподтеки. При этом основная концепция – кукольная. Персонажи выглядят как натуральные пластмассовые фигуры. А кровь, вытекающая из них крупными гелеобразными каплями, подчеркивает всю несерьезность происходящего. Пусть потом она и оседает на полу, оставляя огромные жирные следы. MK: Deadly Alliance – это кукольный файтинг. Но если раньше серия была такой в душе, то сейчас – только снаружи. Новая глава в истории Mortal Kombat, настоящий перелом. В том числе и в идеологии этого файтинга. Ведь бутафорской кровью нынче никого не удивишь. ■



НАШИ ЦЕНЫ НЕ КУСАЮТСЯ, ОНИ ЕЩЕ МАЛЕНЬКИЕ !



ТАИСУ
www.taisu.ru

*Сделайте Вашу жизнь богаче с помощью
домашнего ПК на базе
процессора Intel® Pentium® 4*



для корпоративных клиентов 234-47-19; 730-28-55

Наши салоны в Москве:

-Ленинский проспект, 89/2

тел: 132-1888/7100

-Овчинниковская наб., 22/24

тел: 951-0656, 959-4809

-Измайловская пл., 8

тел: 166-2063

-ВКЦ Буденовский, пав. А45

тел: 788-1521

-ТК "Москва", пав. 2Л10-2Л12

тел: 359-8088

-ВКЦ Савеловский, Сущевский вал, 5, стр. 1а

тел: 784-6619

-Измайловский бульвар, 60/10

тел: 465-6573

-Митинский рынок, пав. 3

тел: 720-0031



СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

КУРИЛКА БУДЕТ ЖИТЬ!

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: fighting
- ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games Inc. ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway Games Inc.
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН:

<http://www.mkdeadlyalliance.com/>

Однознанию сериалу традиционно не везло с портативными воплощениями: если первые три части MK для Game Boy и Game Gear еще можно было с некоторой натяжкой назвать играми, то чудовищный MK Advance (GBA) расплылся жирным пятном позора на репутации Midway. К счастью, предпринятая компанией попытка реабилитации увенчалась успехом — карманный MKDA зажигает!

РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

Плюсы

Простой и аддиктивный геймплей, изумительные графические находки, гигантское количество скрытых бонусов в режиме Карты.

Минусы

Туповатый AI соперников, недостаточная глубина боевого процесса, очень неровное качество саундтрека, пикселизованные спрайты.

Принципиально иной, нежели в Street Fighter Alpha 3, подход к портативным дракам — при этом ничуть не менее выигрышный. Одна из лучших игр жанра на данной платформе.

8,5

ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

3 кологическая катастрофа! В лесу вымерли все медведи: этот портативный MK не только выглядит похожим на своих консольных собратьев, но и играется сообразно. Первый же раунд показывает, что проектом занимались всерьез — управление отзывчивое, все движения уложились в четырехкнопочную схему (A, B — удары руками и ногами, L — смена стиля, R — блок), задержка при выполнении атак практически нулевая. Как и во «взрослых» версиях, на GBA вы сначала создаете досье (profile) бойца, где впоследствии будут сохраняться различные статистические данные, а уж потом попадаете на экран выбора персонажа. Всего участников турнира двенадцать (семеро доступны изначально — это Слепой Кенши, Скорпион, Соня, Джакс, Фрост, Ли Мэй, Кунг Лао; плюс в недрах картриджа скрыты Китана, Саб-Зиро, Кано, Куан Чи и Шанг Цунг), у каждого по два стиля борьбы — в разных стойках им доступны различные приемы. Геймплей быстрый и яркий, хотя менее глубокий, чем в Street Fighter Alpha 3: тут главная завязка идет на «жонглирующих» ударах с подбрасыванием противника в воздух и проведени



▲ Фэнзы серии могут быть спокойны: из героев по-прежнему выплескиваются декалитры красной жидкости.

не можно назвать наиболее визуально продвинутым файтингом на GBA: хотя модели героев и страшат от излишней пикселизации, они здорово вписываются в объемные фоны, каждый из которых имеет свои четкие границы — в отличие от «бесконечных» арен из Tekken. А какие там отражения на полу в храме, это надо видеть! Отдельной похвалы удостоим и загробный голос комментатора, оцифрованный исключительно чисто. Пусть он только

▼ Статичные картинки не передают всей прелести игровой трехмерной графики.



▲ Атака ногой в прыжке — хорошая завязка для многоударного комбо.

ем раздачи-многоходовки — реализовано это на редкость добротно. Добивания ограничиваются по одному изобретательно-кровавому Fatality на брата. Основных режимов три: Arcade, Survival и Versus. Первые два щедро разбавлены бонусными этапами с разбиванием досок и игрой в стаканчики. Любое ваше достижение сопрямлено образом оплачивается местной куррентой, вполне подходящей для скучки саркофагов с секретами в храме Курт. Удобное управление, большой выбор персонажей и бонусов — не единственные козыри портативной MKDA. Благодаря графической модели, развивающей принципы Tekken Advance (спрайтовые персонажи в трехмерных масштабируемых и вращающихся аренах), игру вполне



объявляет номера раундов и имена бойцов, все равно это пока лучшие звуковые сэмплы из числа звучавших на GBA. Музыка, правда, варьируется от вполне терпимых мелодий до совершенно неудобоваримого бибиканья и писка — но это не главное. Главное в том, что нам в руки совершенно неожиданно попал играбельный, красивый, технически продвинутый файтинг для карманной системы — явление по-прежнему редкое, а потому заслуживающее самого пристального внимания. Иными словами — играем! ■



Tom Clancy's
SPLINTER CELLTM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказы по Москве по телефону: (095) 745-01-16, e-mail: zakaz-sd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-33-52, e-mail: supp@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-62277. Извещение о продаже на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежит компании "ИМ3". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

■ АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ SHERB@GAMELAND.RU ■ ВИКТОР ПЕРЕСУКИН PERESTUKIN@GAMELAND.RU
■ МИХАИЛ РАЗУМКИН RAZUM@GAMELAND.RU ■ И ВСЯ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР»

Kонец января – начало февраля – самое подходящее время, чтобы подводить итоги ушедшего года. Многие события переосмысливаются и предстают в несколько ином свете, нежели непосредственно в процессе их материализации перед нашими глазами. Так что не удивляйтесь, если порой список номинантов на награды «Страны Игр» очень своеобразно перекликается с выданными нами оценками. И противоречий здесь, поверте, нет никаких.

Говорить о том, чем был для нас 2002 год во вступлении к «Итогам» мы не будем. Зачем? Список призеров перед вами. Комментарии присутствуют. Хотите охватить картину целиком, оценить коммерческую сторону дела? Добро пожаловать в отдельный материал Сергея Овчинникова, как раз посвященный этим вопросам. Сейчас же хочется сделать несколько важных ремарок по поводу представленных вашему вниманию призеров. Мы не делим игры на PC и приставочные. А значит, не удивляйтесь, когда в «жанровой» номинации сосуществуют проекты для разных платформ. Это, правда, не говорит о том, что никакого разбиения по системам не будет. Без этого нельзя. Нужно ведь сделать выводы, какие иг-

ры на какой платформе были самыми яркими. Не так ли? Деление по жанрам – отдельная проблема. Не секрет, что здесь подчас настоящая мешаница. И кое-где нам пришлось позволить себе небольшие, но четко обоснованные вольности. Скажем, как в случае с разделением шутеров на ориентированные на многопользовательский и однопользовательский режимы. Battlefield 1942 и No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way – игры вроде бы одного жанра. Только в NOLF2 режим одиночной игры первичен, тогда как в Battlefield 1942 – просто необходимый довесок. Мы старались следить за индустрией в целом и в большинстве случаев особенно не привязывались к конкретному рынку. Потому еще не вышедший в Европе Metroid Prime активно участвует в забеге. Тогда как Final Fantasy X, в 2002 году вышедшая в Европе (остальной мир увидел ее еще в 2001), до гонки допущена не была. Что, впрочем, не мешает ей присутствовать в персональных топ-листах'2002 сотрудников журнала. Это вполне объяснимо.

Так что учтите все сказанное выше и читайте. Таким в нашей памяти останется 2002 год. ■

PC

MAFIA

ИГРА ГОДА



Определять игру года, указывать перстом «ты лучшая» – дело рискованное. Можно без этого перста и остаться. Ну а если не мы, то что, пираты с лотков будут вам рассказывать? На вопрос «А суды кто?» отвечаем: вся редколлегия рвала глотки, писала друг другу нелепые письма, ссорилась в коалиции, шантажировала, вела себя неадекватно. Заверяем – эта номинация выстрадана. После жарких споров мы все же не позволили GTA III въезжать на троне. Уникальная разработка для PC – Mafia – лучшее явление этого года. Таким должен был стать The Getaway. UT2003 – важнейший релиз года, модный шутер. Hitman 2 украл свои пару вечерков и оставил привкус хорошего боевика. WC3, титулованный барон индустрии, избалован вниманием и нездоровым интересом к своей персоне. Не пропадет, знаете ли.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Grand Theft Auto III, ■ Unreal Tournament 2003,
- WarCraft III: Reign of Chaos, ■ Hitman 2: Silent Assassin



PLAYSTATION 2

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

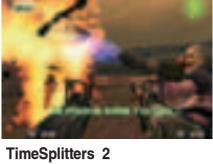
ИГРА ГОДА

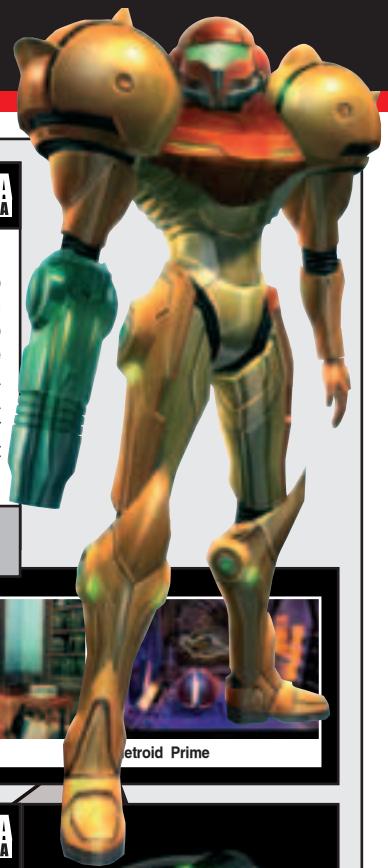


Мало того, что Grand Theft Auto: Vice City – главный бестселлер 2002-го. Это еще и бесспорная игра года на PlayStation 2 с точки зрения качества – а не только с точки зрения покупательской активности. Казалось, GTA: Vice City должна была стать чем-то вроде расширенного дополнения к GTA 3, но, как ни странно, мы получили самостоятельный (и какой!) проект. Игру не смогли затмить ни великолепный The Lord of the Rings: The Two Towers, ни лучший платформер года Ratchet & Clank. Не говоря уже о прекрасном шутере TimeSplitters 2 и несколько спорном кросскоде Kingdom Hearts. В то время как в номинацию «ПС-игра года» попадает изрядно потрепанная Grand Theft Auto III, владельцы PlayStation 2 находятся на шаг впереди своих PC-братьев по оружию, которым только предстоит ознакомиться с мегахитом от Take-Two.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- The Lord of the Rings: The Two Towers, ■ Ratchet & Clank,
- Kingdom Hearts, ■ TimeSplitters 2





GAMECUBE



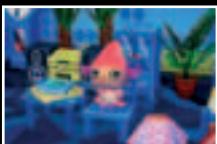
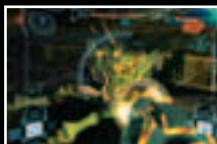
METROID PRIME

ИГРА ГОДА

С этой номинацией связан ряд любопытных моментов. Год назад все называли бы фаворитом Super Mario Sunshine – продолжение шедеврального жанрообразующего платформера Mario 64. И мало кто поставил бы на «возрожденный» Metroid от молодой американской команды Retro Studios. Реальность оказалась такова, что Super Mario Sunshine при всех своих несомненных достоинствах ухитрилась оказаться далеко не такой хорошей игрой, как нам казалось поначалу. Metroid Prime стал лучшим FPS года и, пожалуй, проектом номер один для ВСЕХ платформ. А не только на GameCube. На «материнской» же системе серьезную конкуренцию ему и подавно никто не смог составить. Необычный «симулятор жизни» Animal Crossing, многострадальная Resident Evil Zero и все остальные близко подобраться к Metroid Prime просто не в состоянии.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Animal Crossing, ■ Resident Evil Zero, ■ Super Mario Sunshine,
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem



XBOX

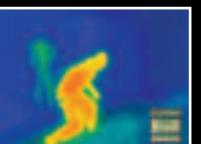
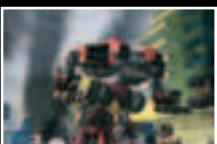
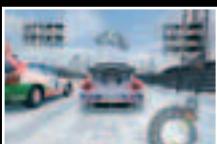
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

ИГРА ГОДА

Под занавес 2002 года на Xbox вышел Splinter Cell, ставший самой быстрораскупаемой игрой для консоли. Удивителен не только факт такого невероятного коммерческого успеха. Мы полагали, что Splinter Cell окажется просто хорошей игрой, выполненной в жанре «наш ответ Metal Gear Solid». Но проект наглядно показал, что даже при таком положительном настроении мы его недооценили. Splinter Cell – одна из лучших игр для Xbox за все время существования консоли. Обладателям PS2 и PC остается лишь с нетерпением ждать появления версии своих платформ. Заметьте, что в данной номинации Splinter Cell обсакал не только отличнейшую раллийную гонку Rallisport Challenge и стильную Jet Set Radio Future, но и настоящего титана MechAssault! В условиях такой конкуренции даже Unreal Championship перестает котироваться.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- MechAssault, ■ Rallisport Challenge, ■ Jet Set Radio Future,
- Unreal Championship



GAME BOY ADVANCE

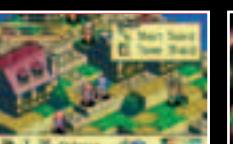
METROID FUSION

ИГРА ГОДА

В то время как Metroid Prime сотрясает всю индустрию и поражает умы критиков, его младший брат Metroid Fusion от японской Nintendo EAD и Intelligent Systems схору выхватывает пальму первенства на GBA из рук блестящей Castlevania: Harmony of Dissonance, мало заботясь, что в очередь стоят Tactics Ogre: the Knight of Lodis (одна из лучших пошаговых стратегий года), гениальный порт Street Fighter Alpha 3 и карманный версия вечно живого второго Doom. Metroid Prime выводит серию на новую ступень, а Metroid Fusion, будучи прямым продолжением почти что десятилетнего хита Super Metroid со SNES, воскрешает традиции классических игр сериала. Нам одинаково важно и то, и другое – поэтому награды распределились именно таким образом.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Castlevania: Harmony of Dissonance, ■ Tactics Ogre: the Knight of Lodis,
- Street Fighter Alpha 3, ■ Doom II



SHOOTER ГОДА (MULTIPLAYER)**UNREAL TOURNAMENT 2003****ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

- Battlefield 1942 (PC)
- TimeSplitters 2 (PS2)



Unreal Tournament 2003



Battlefield 1942



TimeSplitters 2

SHOOTER ГОДА (SINGLE)**METROID PRIME****ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

- MoH: Allied Assault
- NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way



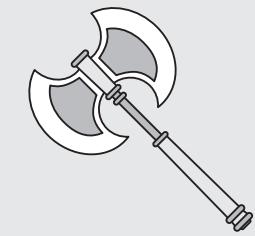
Metroid Prime



MoH: Allied Assault



No One Lives Forever 2

ACTION ГОДА**ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

- Mafia
- LofR: The Two Towers



Mafia



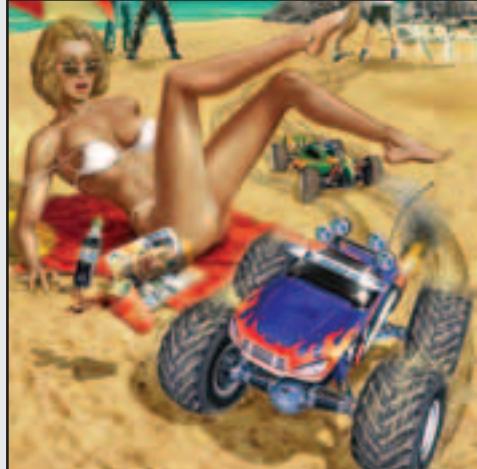
LofR: The Two Towers



GTA: Vice City

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Вы прекрасно знаете, насколько крута Mafia. PC-игра года, как-никак. Вы осведомлены о том, что The Lord of the Rings: The Two Towers оказалась не очередной «так себе игрушкой по кинопицензии», а экшнам высочайшей пробы – одним из лучших в своем подвиде. Несмотря на это, ничто не сравнится с Grand Theft Auto: Vice City, взорвавшим рынок для PS2 и готовящимся проделать аналогичную операцию с PC. Take-Two знает, что нужно игроку. И знает, как сделать такое продолжение Grand Theft Auto III, которое обязательно потрясет не только новичков, но и фанов сериала.

**РОССИЙСКАЯ ИГРА ГОДА****ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

- «Глаз дракона» («Акелла»),
- «Код доступа: РАЙ» («Бука»)

«НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ» («1С»)

В этой номинации представлены игры, выпущенные нашими разработчиками. В 2002 году отечественная индустрия накапливала потенциал, готовясь к году 2003, который грозился побить рекорды по количеству хитов на душу гражданина РФ. Жили бы мы во времена СССР, первый приз, возможно, увезла с собой украинская республика за «Завоевание Америки». Это не значит, что «Недетские гонки» получают первое место незаслуженно и по какой-то случайности. В игре есть драйв, мультиплер, живая музыка и высокое качество реализации. Это ли не критерии первого места?



«Глаз дракона»



«Код доступа: РАЙ»

Tom Clancy's GHOST RECON™ ISLAND THUNDER



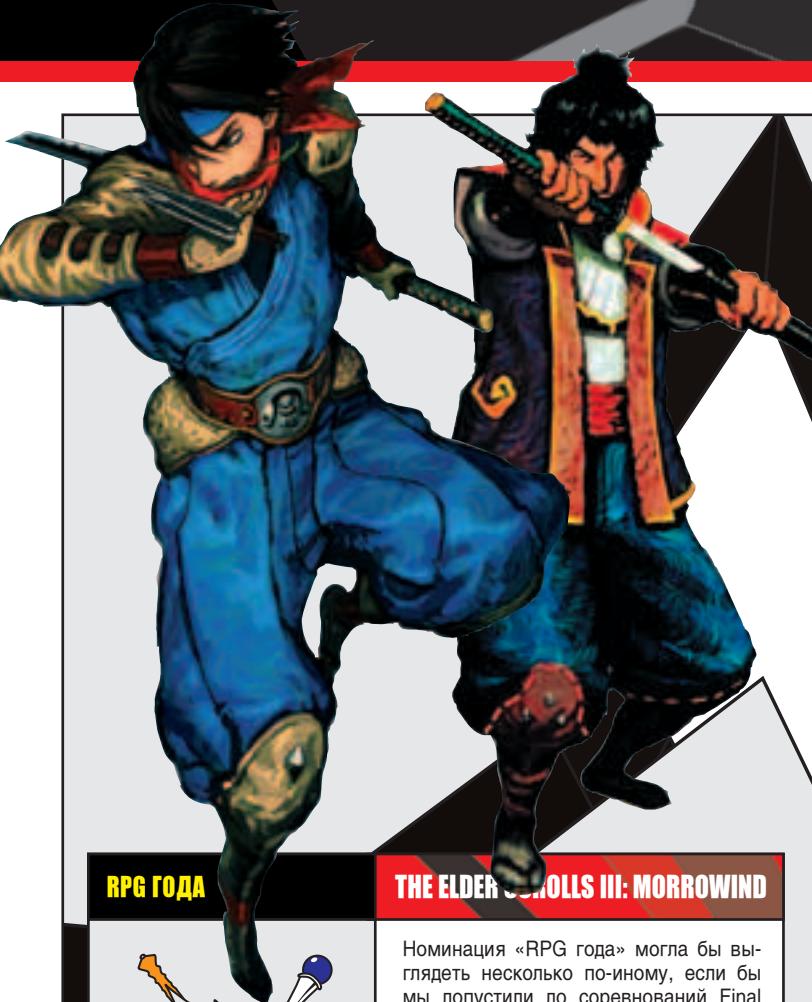
Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows®
95/98/ME/2000/XP; Процессор Pentium® II 450 МГц;
128 МБ оперативной памяти, видеокарта с 16 МБ
памяти, совместимая с DirectX® ХХ 8.0, Звуковая карта,
совместимая с DirectX® ХХ 8.0, 4-скоростное устройство для
чтения компакт-дисков, 1 ГБ свободного места на жестком диске;
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Кбит/с.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

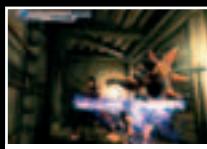


ACTION/ADVENTURE ГОДА



ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Resident Evil Zero
- Zanzarah: The Hidden Portal



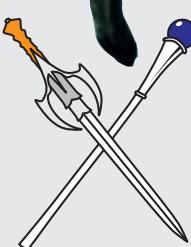
ONIMUSHА 2: SAMURAI'S DESTINY

В этой номинации творятся удивительные вещи. Как бы не была красива долгожданная Resident Evil Zero, первое место занимает еще одна action/adventure от Capcom – Onimusha 2: Samurai's Destiny. В 2002 году самураи разошлись не на шутку, и мы отнеслись к этому с должным вниманием. Немного недооцененная Zanzarah: The Hidden Portal вмешалась в борьбу двух капкомовских проектов, но выйти из нее победителем ей было не суждено. Как и отсевшемуся на подступах The Thing, не оправдавшему наших надежд.



RPG ГОДА

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

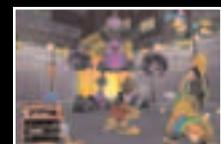


ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Kingdom Hearts
- Neverwinter Nights



Morrowind



Kingdom Hearts

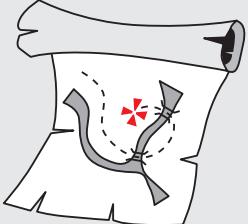


Neverwinter Nights

Номинация «RPG года» могла бы выглядеть несколько по-иному, если бы мы допустили до соревнований Final Fantasy X. Но рассудив, что в 2002 году игра вышла только в Европе, на всех же других территориях – в 2001, мы решили закрыть глаза на ее существование. И почетное первое место заслуженно занял The Elder Scrolls III: Morrowind, который не потревожили даже такие весомые проекты, как Neverwinter Nights и Kingdom Hearts. К претендентам пыталась пролезть и высоко оцененная «Страной Игр» Divine Divinity. Однако против мастодонтов не попрещь.

ADVENTURE ГОДА

SYBERIA



ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Post Mortem
- Runaway



Syberia



Post Mortem

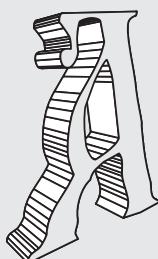


Runaway

Syberia от Бенуа Соколя – ручная работа. Ей удалось разбудить ноющую ностальгию по The Longest Journey. Героиня из Syberia – прямо сестра девицы из TLJ. Не родная, двоюродная. Показатель коммерческой успешности – подготовка второй части. Претенденты: мрачная Post Mortem и красочная Runaway – хорошие воспоминания 2002 года. Но – не более того. Есть еще Shenmue II, вышедшая в 2002 году на Xbox. Игра, заслуживающая первого места, готовая дать хорошего пинка всем, кому только захочет. Да вот только на Dreamcast она появилась в 2001, так что выступает вне конкурса.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ГОДА

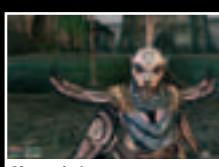
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS («СОФТ КЛАБ»)



ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- The Elder Scrolls III: Morrowind («1С»/«Акелла»),
■ «Безумный Маркс» («1С»/snowball.ru)

Третий WarCraft с самого рождения говорит с нами на одном языке. Мировая премьера, охватывающая и Россию, где WC3 с полки говорит нам вместо «Zdravstvuite» дружеское: «Привет!». Подкупает, правда? Эпический труд по переводу бесконечного Morrowind, разумеется, занял бы второе место – если бы оно было. И, конечно, мы все заметили «Безумного Маркса» – особый взгляд российской Snowball Interactive на Bandits, творение Grin.



Morrowind



«Безумный Маркс»

ВЗВАД

PLATOON™



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Показанная продукция компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (фильм и его звуковизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON™ & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.

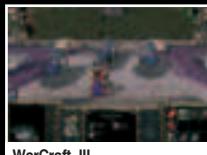


REAL-TIME STRATEGY ГОДА



ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- «Завоевание Америки»
- Age of Mythology



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Еще одна победа WarCraft III, еще одна победа Blizzard Interactive. Посмотрите, кто дышит мэтру в затылок! Украинское «Завоевание Америки» по нашему общему мнению вполне могло претендовать на титул лучшей RTS года, да только относительно недавний запуск и не укоренившийся (пока) в наших клубах мультиплеер (ни одно дружеское LAN-party без WC3 не обходится) не дали киевлянам столкнуть с пьедестала нынешнего триумфатора. Age of Mythology от Microsoft – тоже новичок на стратегической сцене, и пока заметного бума эта игра не произвела.



FIGHTING ГОДА

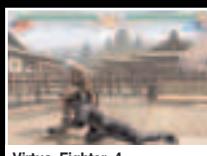


VIRTUA FIGHTER 4

Пусть Tekken 4 и не самый плохой файтинг в истории PlayStation 2, но для новой части знаменитого сериала это безоговорочный провал. Игра выглядит по-настоящему жалко, как только начинаешь сравнивать ее с Virtua Fighter 4, несмотря даже на несколько избыточную усложненность проекта от Sega. Немало удивил нас новый Mortal Kombat, наконец-то восставший из пучин забвения, вывернувшись из пеленок и продемонстрировавший недюжинную силу. Хотя это и приятный сюрприз, поспорить с творением Sega AM2 такая игра все равно не может.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Tekken 4

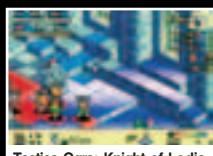
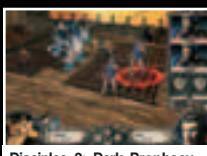


TURN-BASED STRATEGY ГОДА



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Сомнений по данной номинации не было. Несмотря на то что мы – прохоженные консерваторы, до сих пор считающие первые две HoMM лучшими в серии, все-таки награждаем именно четвертую часть игры званием Пошаговой Стратегии Года. Хотя бы потому, что Disciples 2 – всего лишь копирование первой части игры (отличной, не спорим) с минимум нововведений, в отличие от перевернутой с ног на голову боевой системы HoMM IV. В Tactics Ogre: the Knight of Lodus режутся многие члены нашего дружного коллектива. А это – серьезная заявка на победу.



Heroes of Might & Magic IV

Disciples 2: Dark Prophecy

Tactics Ogre: Knight of Lodus

ЛЮБИМЫЕ'02



ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ
YURI@GAMELAND.RU

1. Neverwinter Nights (PC)
2. Heroes of Might and Magic IV (PC)
3. Mafia (PC)
4. «Завоевание Америки» (PC)
5. Icewind Dale II (PC)



АЛЕКСАНДР ШЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

1. Dino Stalker (PS2)
2. Battlefield 1942 (PC)
3. Final Fantasy X (PS2)
4. Drakan: The Ancients' Gate (PS2)
5. Auto Modellista (PS2)



МИХАИЛ РАЗУМКИН
RAZUM@GAMELAND.RU

1. Tactics Ogre: Knights of Lodus (GBA)
2. LoR: Two Towers (PS2)
3. Timesplitters 2 (PS2)
4. Virtua Fighter 4 (PS2)
5. WRC II Extreme (PS2)



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

1. Mafia (PC)
2. Hitman 2: The Silent Assassin (PC)
3. Battlefield 1942 (PC)
4. «Сибирь» (PC)
5. Platypus (PC)



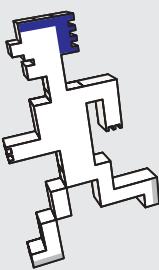
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

1. Final Fantasy X (PS2)
2. LoR: The Two Towers (PS2)
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)
4. Gitaroo-Man (PS2)
5. Love Hina Advance (PS2)

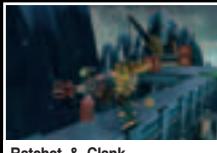


ЮРИЙ ВОРОНОВ
VORON@GAMELAND.RU

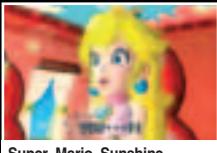
1. Mafia (PC)
2. Burnout 2: Point of Impact (PS2)
3. Final Fantasy X (PS2)
4. Virtua Fighter 4 (PS2)
5. Hitman 2: Silent Assassin (PC)

ПЛАТФОРМЕР ГОДА**RATCHET & CLANK****ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

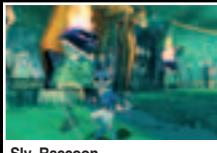
- Super Mario Sunshine
- Sly Raccoon



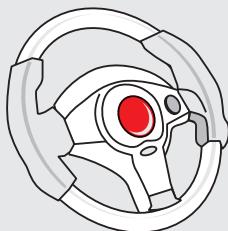
Ratchet & Clank



Super Mario Sunshine



Sly Raccoon

RACING ГОДА**GRAND PRIX 4 / F1 2002****ПРЕТЕНДЕНТЫ:**

- Rallisport Challenge
- Need for Speed: Hot Pursuit 2



Grand Prix 4



Rallisport Challenge



Nfs: Hot Pursuit 2



ИТОГИ ГОДА



- 3D стратегия реального времени
- 20 миссий включая такие, как ограбление банка, побег из тюрьмы и столкновение на границах между кланами
- 4 уровня обучения для новичков



Вашему вниманию представляется стратегия, в основе которой лежат реальные исторические события и личности.

Итак, место действия: Дикий Запад, аванпост в сердце вымощенной пустыни в штате Аризона. Это место, где царят беззаконие и жестокость. Вражда между двумя кланами – Ирое и Джеймсов – грозит перейти в кровопролитие...



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved.

ЗОЛОТЫЕ НАГРАДЫ «СИ»

66 игр на страницах «СИ» за 2002 год удостоились оценки от 8.0 баллов. Они перед вами:

- Tom Clancy's Ghost Recon
- Doom (GBA)
- Jak & Daxter: The Precursor Legacy
- Moto Racer 3
- Shawn Palmer's Pro Snowboarder
- Golden Sun
- «Команч 4»
- Rez
- Medal of Honor: Allied Assault
- Vampire Night
- Super Smash Bros. Melee
- Virtua Fighter 4
- Sid Meier's SimGolf
- «Рыцари морей»
- Disciples 2: Dark Prophecy
- Black & White: Creature Isle
- Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
- Sonic Adventure 2 Battle
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)
- Jet Set Radio Future
- Dungeon Siege
- Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege
- Resident Evil (GC)
- «Еврона II»
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Cultures 2: The Gates of Asgard
- Tactical Ops: Assault on Terror
- RalliSport Challenge
- Medal of Honor: Frontline
- «Джаз и Фауст»
- «Враждебные воды: Территория смерти» (Hostile Waters)
- Grand Prix 4
- V-Rally 3
- Another War (Другая Война)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Industry Giant II
- Operation Flashpoint: Resistance
- «Код Доступа: Рай»
- Drakan: The Ancients' Gates
- Onimusha 2: Samurai's Destiny
- The Thing
- Battlefield 1942
- Divine Divinity
- Prisoner of War
- Dead to Rights
- Animal Crossing
- Conflict: Desert Storm
- «Эскадра Смерти»
- The Sims: Unleashed
- Gast
- Ikaruga
- StarFox Adventures: Dinosaur Planet
- NHL 2003
- Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
- Project Nomads
- Ratchet & Clank
- «Глаз Дракона»
- James Bond 007: Nightfire
- Iron Storm
- WRC II Extreme
- Battle Realms: The Winter of the Wolf
- Red Faction II
- «Завоевание Америки»
- Arx Fatalis
- Robin Hood: The Legend of Sherwood
- The Elder Scrolls III: Tribunal



SPORTS ГОДА



FIFA FOOTBALL 2003

Tony Hawk's Pro Skater 4 развивается очень плавно, постоянно держит марку качества, но ничем не удивляет. Великолепная NHL 2003 хоть и представляет собой отличнейший симулятор хоккея, но, по большому счету, почти ничем не отличается от пятерочки-тройки своих предшественников. Посему на пьедестал восходит FIFA Football 2003 – прорывный для серии FIFA проект. Другая команда разработчиков, куча изменений и нововведений. Почти что идеал для поклонников футбола. Если, конечно, они не зациклены на ISS – такое иногда случается.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:



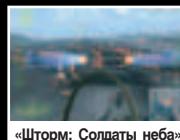
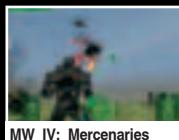
SIMULATION ГОДА



STEEL BATTALION

Подводя итоги года, мы с удивлением обнаружили, что в «симуляторах» готовы схлестнуться не проекты, посвященные авиатехнике, а, представьте себе, игры о боевых роботах! И здесь мы рискнули сделать выбор не в пользу MechWarrior IV: Mercenaries. Steel Battalion – вот роботосимулятор, который готов поразить ваше воображение. При условии, конечно, что у вас есть Xbox и вы готовы потратить достаточно солидную сумму на приобретение игры, в комплектацию которой входит здоровенный супернавороченный пульт управления.

ПРЕТЕНДЕНТЫ:



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА ГОДА

REZ



Психоделичный музыкальный шутер Rez иногда кажется чем-то большим, чем просто игрой. Вдохновляемые творчеством Кандинского, разработчики создали настолько яркий и талантливый проект, что развеселый Gitaroo-Man стыдливо прячет голову. О Britney's Dance Beat (о PS2-версии, разумеется, а не о PC-кошмаре) в данном случае даже и речи не идет. Пусть даже американцы наконец-то и ухитрились сделать самый натуральный клон Bust-A-Groove, в который можно играть, не испытывая особенных неудобств.

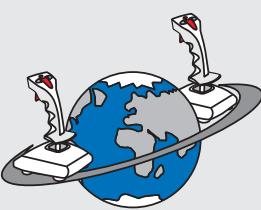
ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Gitaroo-Man
- Britney's Dance Beat



ONLINE-ИГРА ГОДА

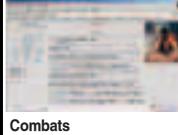
EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK



Anarchy Online: The Notum Wars стараниями компании «МедиАхауз» появился в России – при этом значительно проще стал порядок оплаты, что сняло дополнительную головную боль со многих игроков. К тому же и качество booster pack не подкачало. Первое место мы все же отдаём EverQuest: The Ruins of Kunark. EverQuest остается королем MMORPG, несмотря ни на что. Ну и, конечно, мы не могли не включить в список претендентов Combats («Бойцовский клуб»)! Куда же без него, родимого!

ПРЕТЕНДЕНТЫ:

- Anarchy Online: The Notum Wars
- Combats («Бойцовский клуб»)



ПЛАТИНОВЫЕ НАГРАДЫ «СИ»

Высшей оценки в 10 баллов в 2002 году не получил никто, но барьер в 9.0 с соответствующим награждением «Платиновой медалью» смогли преодолеть 23 игры, причем наибольший пик шедевров пришелся на осень, когда в 21 номере «СИ» оказалось сразу 5 платиновых призеров.

- «Ил-2 Штурмовик»
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Halo
- Final Fantasy X
- Grand Theft Auto 3
- Runaway. Дорожное приключение
- Freedom Force
- Soldier of Fortune 2: Double Helix
- Grand Theft Auto 3 (PC)
- Tactics Ogre: The Knight Of Lodis
- WarCraft III: Reign of Chaos
- Neverwinter Nights
- Deus Ex (PS2)
- Super Mario Sunshine
- Need for Speed: Hot Pursuit 2
- Mafia
- The Lord of the Rings: The Two Towers
- Unreal Tournament 2003
- No One Lives Forever: A Spy in a H.A.R.M.'s Way
- Kingdom Hearts
- FIFA Football 2003
- Hitman 2: Silent Assassin
- Grand Theft Auto: Vice City

**СТРАНА
ИГР**

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ИТОГИ ГОДА

ОБЛОМ ГОДА

1. COMMAND & CONQUER: RENEGADE
2. SUPER MARIO SUNSHINE
3. HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Heroes of Might and Magic IV и Super Mario Sunshine – игры более чем достойные, что лишний раз подтверждает наш итоговый материал. Посмотрите хотя бы номинации. HoMM IV вообще получил награду как «Turn-based strategy года». Но, думаю, мы не откроем Америки, если скажем, что две упомянутые игры откровенно разочаровали многих своих поклонников. Однако главным провалом оказался Command & Conquer: Renegade – проект, амбициозность которого может поспорить с тем разочарованием, которое нам пришлось испытать после знакомства с этой игрой.



C & C: Renegade



Super Mario Sunshine



Heroes of Might and Magic IV

СЮРПРИЗ ГОДА

1. METROID PRIME
2. MAFIA
3. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

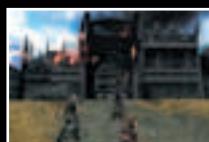
The Lord of the Rings: The Two Towers удивила нас тем, что игра, сделанная на основе популярной лицензии, оказалась одним из лучших экшнов на свете. Mafia возникла чуть ли из ниоткуда, и вот – PC-игра года. Ну а Metroid Prime... Кто мог предположить, что Retro Studios сделают ТАКОЕ? Только законченные оптимисты.



Metroid Prime



Mafia

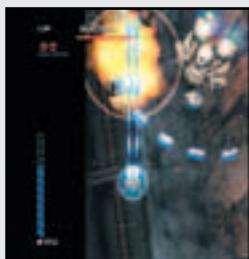


LotR: The Two Towers

ПАЦИЕНТ СКОРЕЕ МЕРТВ, ЧЕМ ЖИВ...

Уже совершенно точно сказать, что 2002 год стал последним в жизни сеговской Dreamcast. Только одна новая игра для этой приставки попала на страницы «СИ» – великолепная IKARUGA. У PS one дела не многим лучше. Просмотрев подшивки «СИ» и «ОРМ Россия», мы с трудом смогли обнаружить хотя бы несколько достойных игр, чтобы набрать претендентов на звание лучшей игры. Про мировые релизы говорить что-то не хочется, а европейские в основном являлись переизданиями уже вышедших в других регионах игр. Жаль, что Delta Force: Urban Warfare не смогла оправдать возложенных на нее надежд. Итак, лучшей игрой года для PS one по нашим соображениям стала CAPCOM VS SNK PRO, которой удалось опередить пятерку основных претендентов:

- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
- Disney's Peter Pan: Adventures In Neverland
- FIFA Football 2003



Ikaruga



Capcom vs SNK Pro

ЛЮБИМЫЕ'02

**АНДРОНИК НОРЕНКО**
SPOILER@GAMELAND.RU

1. Kingdom Hearts (PS2)
2. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
3. Mafia (PC)
4. NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (PC)
5. Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)

**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**
GLAGOL@GAMELAND.RU

1. Heroes of Might and Magic IV (PC)
2. HMM IV: Gathering Storm (PC)
3. WarCraft III: Reign of Chaos (PC)
4. Battle Realms: The Winter of the Wolf (PC)
5. «Сибирь» (PC)

**СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ**
AMIR@GAMELAND.RU

1. Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
2. Metroid Prime (GC)
3. Sly Raccoon (PS2)
4. Colin McRae Rally 3 (Xbox/PS2)
5. Super Mario Sunshine (GC)

**СЕРГЕЙ «ИНДЕКС» АВЕРИН**
INDEX@POCHTAMT.RU

1. «Завоевание Америки» (PC)
2. Robin Hood: The Legend of Sherwood (PC)
3. Europe 1400: The Guild (PC)
4. Industry Giant 2 (PC)
5. Army Men: RTS (PC)

**ОЛЕГ КОРОВИН**
KOROVIN@GAMELAND.RU

1. Shenmue II (Xbox)
2. Splinter Cell (Xbox)
3. Mafia: The City of Lost Heaven (PC)
4. Neverwinter Nights (PC)
5. Jet Set Radio Future (Xbox)

**КИРИЛЛ КУТИРЕВ**
KIR@GAMELAND

1. Divine Divinity (PC)
2. Mafia (PC)
3. Hitman 2: Silent Assassin (PC)
4. WarCraft III: Reign of Chaos (PC)
5. Neverwinter Nights (PC)

СОБЫТИЕ ГОДА

1. ПОБЕДА НА WORLD CYBER GAMES 2002
2. РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА PLAYSTATION 2
3. ЗАПРЕТ ИГР В ГРЕЦИИ

События в Греции всполошили весь игровой мир, но для жителей России более значимым (а главное – знаковым) событием стал официальный выход PlayStation 2 в нашей стране. Если же мыслить более глобально, то сразу вспоминается триумф наших киберспортсменов на World Cyber Games 2002.



Наши – лучшие на WCG



Российская версия PS2



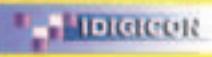
Греция: игры вне закона



МАГИЧЕСКИЕ КОЛЬЦА ВИКИНГОВ



Ringraiser



- 9 уровней
- более 40 монстров
- более 30 магических заклинаний
- реалистичные пейзажи и темы
- опция "сохранение игры"



В мирном скандинавском городке Виндервиль поселилось зло. Четыре мистических кольца викингов были похищены. Главный герой должен сразиться с полчищами злых тварей, чтобы найти магические кольца и вернуть их жителям города.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Митене". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Idigicon. All rights reserved.

ИТОГИ 2002 ГОДА

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ (AMIR@GAMELAND.RU)

ДВУНАПРАВЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ: ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ В 2002 ГОДУ

После невероятно оптимистичных нот, на которых завершился 2001 год, очередные 12 месяцев принесли игровой индустрии немало хлопот и неожиданных поворотов. Прогнозы серьезного, а возможно, и взрывного роста, которыми столь изобиловали первые месяцы года, сменились весьма осторожными оценками. С появлением первых данных о зимних и весенних продажах стало ясно, что потенциал роста, по крайней мере, на трех основных рынках, несколько переоценен. Тем не менее, уже полностью распланировавшим весь год издательствам ничего не оставалось, кроме как двигать собственные продукты, рассчитывая выиграть в обострившейся конкурентной борьбе. Как никогда ранее, в 2002 году успех компаний зависел не только от качества продуктов и объема рекламных бюджетов, но, в основном, от мастерства ведения бизнеса и коммерческой смекалки.

Благодаря силе торговой марки, блестящему маркетингу и многочисленным качественным релизам, PlayStation 2 была недосягаема для конкурентов на всех без исключения мировых рынках, включая такие слабо освоенные территории, как Южная Корея или Россия. Говоря об успехе PS2, трудно выделить какой-либо отдельный фактор, приведший к такому результату. Sony удалось выйти на качественно новый уровень, превратив свою консоль из обычной игровой системы в некий модный феномен. Усилия, затраченные на

продвижение в жизнь этой политики, не ограничиваются проведением одной рекламной кампании и удачного PR-мероприятия. Подобные результаты достигаются годами кропотливой работы. Именно благодаря ей торговая марка PlayStation теперь узнается по всему миру и поудельному весу вполне сравнима с такими брендами, как, например, McDonald's или Intel Inside. Мировой объем рынка PS2 к началу 2003 года оцени-

19 млн. экземпляров GBA в текущем финансовом году, потом стала ориентироваться на цифру в 15 млн. – и лишь поздний прогноз имеет шансы оправдаться. Лишь под конец года ей удалось подстегнуть продажи GBA в Японии с выпуском неожиданно успешной новой серии Pokemont, благодаря которой только в декабре было продано почти 1.5 млн. портативных приставок. Американские продажи GBA были поддержаны выходом таких хитов,

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ 2002 ГОДА В ЯПОНИИ

1. Pokemon Sapphire/Ruby	Nintendo	GBA	3.459.692
2. World Soccer Winning Eleven (ISS2)	Konami	PS2	1.090.655
3. Onimusha 2	Capcom	PS2	949.325
4. Kingdom Hearts	Square/Disney	PS2	819.617
5. Shin Sangoku Musou 2			
Mushouden	Koei	PS2	741.185
6. Tales of Destiny 2	Namco	PS2	736.129
7. Mario Party 4	Nintendo	GC	725.617
8. Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GC	682.908
9. Super Mario Sunshine	Nintendo	GC	672.511
10. Super Robot Wars Impact	Bandai	PS2	592.141

вается в 50 млн. консолей, российский рынок – 15 тыс.

Портативная игровая система Game Boy Advance ввиду практически полного отсутствия конкуренции также весьма динамично развивалась, однако медленнее, чем планировалось компанией Nintendo. Изначально компания рассчитывала продать

как Legend of Zelda: A Link to the Past и Metroid Fusion, а также более демократичным ценообразованием. В результате на этих рынках общие результаты GBA оказались весьма близки к показателям продаж PS2 (3.42 млн. в Японии, около 6 млн. в Америке). Однако в денежном выражении GBA, конечно, куда менее прибылен – сказывается хотя бы тот момент, что игр на каждую систему продается куда меньше, чем на PS2.

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ 2002 ГОДА В США (РЕПИЗЫ 2002 Г.)

1. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar	PS2	2.865.158
2. Madden 2003	Electronic Arts	PS2	1.734.583
3. Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	PS2	1.294.691
4. Super Mario Sunshine	Nintendo	GC	815.294
5. Kingdom Hearts	Square Electronic Arts/Disney	PS2	744.789
6. Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PS one	682.261
7. NCAA Football 2003	Electronic Arts	PS2	681.850
8. State of Emergency	Rockstar	PS2	556.470
9. SOCOM US Navi Seals	Sony	PS2	530.758
10. Sonic Adventure 2 Battle	Sega	GC	508.057

в продаже с 6 февраля

МИРОВЫЕ ПРОДАЖИ ИГРОВЫХ СИСТЕМ В 2002 ГОДУ – В МПН. ШТУК

США (итоги еще не подведены)	Япония	Европа
PS2	около 8	3.73
GC	около 2,5	1.19
Xbox	около 2,7	0.32
GBA	около 6	3.42
		3.0

*по данным NPD Funworld, Charttrack, Famitsu и Media-Create

земляров. Анонсированные перед выставкой E3 снижения цены на три основные приставки также наилучшим образом оказались на динамике продаж Xbox. Однако практически полное отсутствие (при всем старании Microsoft) по-настоящему сильных игровых продуктов заставило компанию пойти на чрезвычайные меры, чтобы не потерять темпов. Вместе со сниженной ценой под конец года был представлен набор, в котором Xbox бесплатно комплектовался двумя играми от Sega (Jet Set Radio Future и Sega GT 2002). Кроме того, все желающие могли приобрести годичную подписку на услуги только что запущенной онлайновой службы Xbox Live! по весьма выгодным тарифам (в Америке – \$49.95 за Starter Kit со включенной годовой подпиской). Согласно данным Microsoft, за последние два месяца прошедшего года этим предложением воспользовались более 250 тыс. человек. Что же касается положения в хит-парадах, то игры на Xbox неизменно уступали крупным хитам для GameCube, результатом чего стало отсутствие игр для Xbox в финальном Топ 10 за 2002 год. Более того, на протяжении всего года самой популярной игрой для Xbox продолжала оставаться знаменитая Halo, которая была продана в этом году почти миллионным тиражом. Игры для Xbox закрепили за собой репутацию «крепких среднячков» – тиражи основных релизов, как правило, составляют 200–250 тыс. копий. Такие показатели, безусловно, отрадны для издателей, но лишь в качестве подпитки основного релиза, который, как правило, выходит для PS2. Издатели же, работающие с Xbox эксклюзивно, вполне могут рассчитывать на финансово помочь Microsoft в

разработке и маркетинге их продуктов, которую корпорация охотно оказывает.

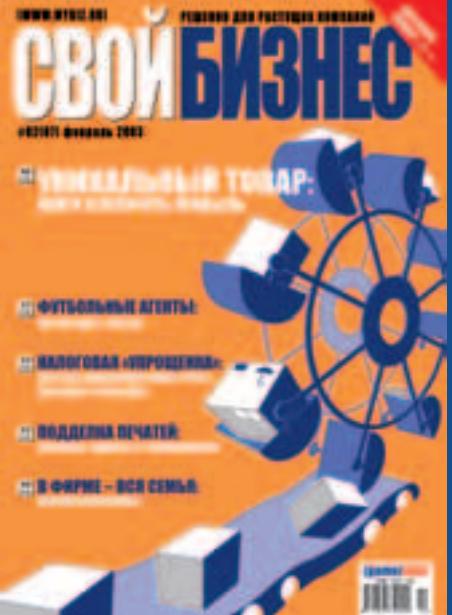
Стабильная ситуация Microsoft на американском рынке отнюдь не подстегнула успех Xbox на других территориях. Европейская и японская премьеры консоли были на редкость неудачными. В случае с Европой решающую роль сыграла чрезмерно высокая цена (479 евро), которую привнесли извинениями снижать уже спустя полтора месяца после запуска. Вина за японский провал Xbox целиком и полностью лежит на маркетологах, не сумевших донести до чутких японцев простейшей мысли о том, что Xbox – это модно. Почти так же, как и Pepsi, например. Европейские показатели Microsoft удалось к концу года выправить, (1.4 млн. экземпляров) всерьез потеснив Nintendo и обрушив на покупателей град предложений из разряда «устоять невозможно». Япония же продолжает оставаться для корпорации некоей черной дырой, портя статистику и настроение финансистов Microsoft. Приставка продаётся хуже PS one – за год разошлось чуть более 300 тыс. экземпляров Xbox.

Положение GameCube, на котором, казалось бы, не должны отражаться бои Microsoft и Sony за мировое господство, на деле оказалось не столь уж стабильным и непоколебимым. Практически полное отсутствие интересных релизов в первой половине года наряду с вялой маркетинговой активностью привело к резкому снижению количества продаваемых систем. Политика жизни ради предпраздничного периода, которой компания традиционно придерживается, в этом году не принесла Nintendo былых дивидендов. Продавая собственные игры высочайшими (особенно для такой

скромной пользовательской базы) тиражами, Nintendo не смогла привлечь к своим продуктам новой аудитории, что в результате обернулось низкими продажами самой приставки. До конца финансового года планировалось продать 12 млн. GameCube, пересмотрев планы, Nintendo установила планку на отметке 10 млн. После катастрофической первой половины года GameCube весьма резво прошел предрождественскую гонку, но для того чтобы ликвидировать отставание от Microsoft, Nintendo нехватило ни ресурсов, ни потенциала для возможного расширения аудитории. В результате незначительное численное преимущество GameCube над Xbox в мировом масштабе обеспечивается лишь более успешными продажами на японском рынке. При этом, как уже говорилось, обе игровые системы не смогли выйти на изначально запланированные цифры продаж.

Для рынка PC-игр в мировом масштабе продолжился процесс стагнации. Согласно последним данным NPD Group, продажи игровых программ в США упали в денежном выражении более чем на 10 процентов. Несмотря на успех отдельных ярких продуктов, таких, как Warcraft III, Neverwinter Nights, GTA 3 и, разумеется, The Sims, в целом привлекательность PC-рынка снизилась. Впрочем, большинство дальнovidных издательств смогли компенсировать потери за счет продолжающейся глобализации игровой индустрии – выход на новые рынки для платформы PC в сравнении с приставками значительно упрощен.

Несмотря на некоторые отрицательные явления (снижение покупательского спроса в Америке, проблемы специализированных игровых розничных сетей в Европе и продолжающееся сокращение японского рынка), в целом индустрия продемонстрировала вполне здоровые темпы роста – по итогам 2002 года, по мнению аналитиков, он составит не менее 8–10 процентов и годовой оборот достигнет отметки в \$27 млрд. ■



Читайте в февральском номере журнала
"Свой бизнес".

ВЫГОДНО/НЕВЫГОДНО

- Много ли зарабатывают создатели компьютерных игр
- Новый рынок: торговля футбольными игроками

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

- Пицца с доставкой на дом
- Самые современные способы, позволяющие защитить от подделки печать

ПРАКТИКА

- Уникальный товар: преимущества и проблемы. Опыт компаний, работающих в узкой рыночной нише
- В фирме – вся семья. Хорошо или плохо?

ИМЕНА И БРЭНДЫ

- Как купцы Перловы превратили китайский чай в русский национальный напиток

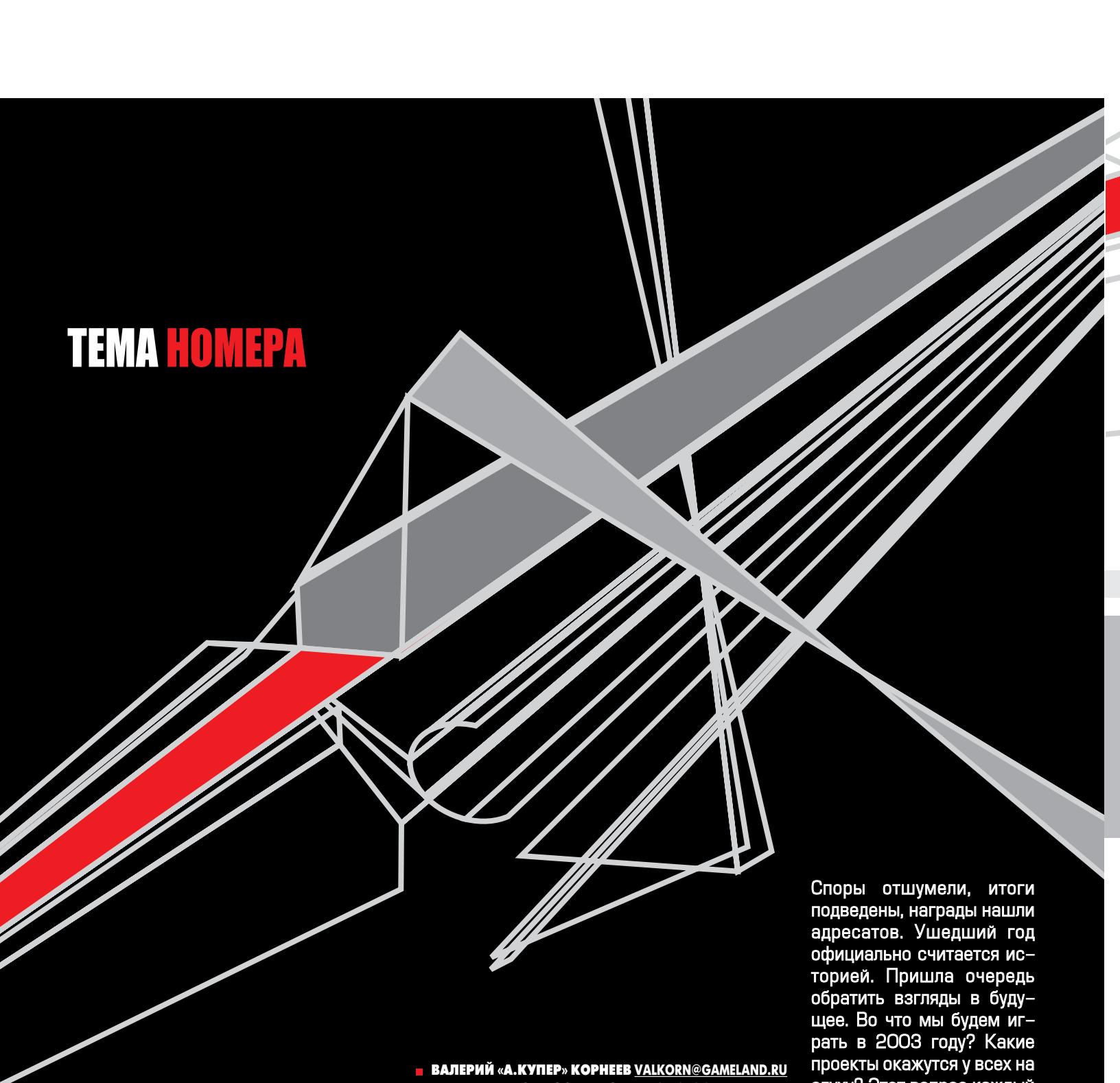
БЛОКНОТ

- Новинки деловой литературы
- Самые интересные торговые выставки марта

ОТКРОЙ СВОЙ БИЗНЕС
С ЖУРНАЛОМ
"СВОЙ БИЗНЕС"!

от работы по найму и финансовой независимости
СВОЙ БИЗНЕС
журнал для предпринимателей (www.svoibiznes.ru)

(game)land



ТЕМА НОМЕРА

■ ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU
■ СВЯТОСЛАВ ТОРИК TORICK@GAMELAND.RU

АНОНС 2003

ЧЕМ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ГОТОВА НАС ПОРАДОВАТЬ В НАСТУПИВШЕМ ГОДУ?

Cгодня мы постарались упорядочить сведения обо всех заслуживающих упоминания играх, которые должны появиться на прилавках в 2003 году. Упоминания в этом материале удостоились не только громкие, потенциально революционные тайтлы, но и проекты, как нам кажется, незаслуженно обделенные вниманием мировой игровой прессы. Обязательно надо сказать, что приводимый список не следует считать полным и подробным перечнем продукции действующих на рынке издателей – если бы ставилась цель рассказать обо всех имевших место анонсах, то нам бы не хватило площади журнала. Как же тогда подбирались игры? Очень просто: мы пишем только о том, во что сами хотели бы сыграть. Вкусы у «Страны Игр» широкие, аппетит – за видный, а трапеза только начинается! Приступим же!



PC



ЗРЯ НАС ХОРОНИТЕ – МЫ В ОТЛИЧНОЙ ФОРМЕ!



C&C: GENERALS
Военный конфликт С&С: Generals развязывается в не очень отдаленном будущем.



Переиздание творчества Говарда Лавкрафта «Зов Ктулху» ожидается в этом году под видом игры Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.



PC-часть нашего глобального анонса начнем, пожалуй, с немецкого подводного экшн-симулятора с элементами RPG – Aquanox 2: Revelation (JoWood / Massive Development, издаватель в России – «Руссобит-М»). Если вы играли в Archimedian Dynasty и Aquanox, то вы уже в курсе относительно приключения Эмеральда Флинта (Emerald «Dead Eye» Flint) – и как он в первой игре долго искал настоящих Хозяев нового подводного мира, Бионтов, как восстанавливали политический баланс во второй. Если не в курсе – все равно. В любом случае забудьте, ибо уже в третьей части подводной саги главный герой меняется на Уильяма Дрейка (видимо, далекого потомка). Парень, как и Эмеральд, начинает обычным курьером и мусорщиком, таская грузы из одного сектора океана в другой. Но однажды такая работа ему серьезно надоедает, и он сваливает от своего жадного работодателя в поисках приключений, в конце встречаясь с самим легендарным Deadeye. Движок игры не претерпел особых изменений и по-прежнему будет рад вашему

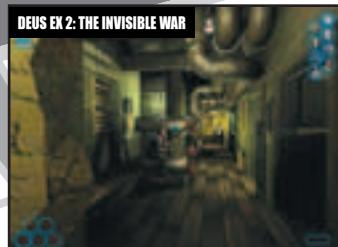
GeForce 4, дабы нагрузить его по полной программе. Красоты подводного мира по последним технологиям от профессионалов – крайне рекомендуется, благо игра уже вот-вот – в начале февраля. Кстати, о красотах. Весьма зреюще переложение знаменитой книги Говарда Лавкрафта «Зов Ктулху» ожидается в этом году под названием Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (Fishtank / Headfirst). Основной фишкой этого survival horror оказывается так называемая система Sanity. Когда вы уничтожаете сооружений тымы или оказываетесь в «святом месте», этот показатель растет. Если же вас бьют или вы настолько сильно пугаетесь, что начинаете терять веру (по сюжету, конечно, а не в реальности), вам начинают мешать странные голоса, перед глазами встают странные галлюцинации и играть становится практически невозможно. Система жизнеобеспечения сильно отличается от обычной полоски здоровья. Так, если Джек ломает ногу, то он начнет прихрамывать и получать больший урон от прыжков вниз. Если он получит открытую рану, то кровотечение, если его не остановить, приведет к смерти. Учитывая, что действ

ие игры происходит в 20-е годы прошлого века, у нас есть реальный шанс получить фактический Clive Barker's Undying 2.

Впрочем, ужасы сознания – это еще не самое страшное, что может произойти в жизни. Как известно, самое масштабное событие, калечащее и убивающее людей – война. Военный конфликт, который предлагает нам С&С: Generals (Electronic Arts / EA Pacific, издаватель в России – SoftClub), развязывается в не очень отдаленном будущем. Китай, Америка и Глобально-Либеральная Армия (суть арабы-террористы) сражаются друг с другом – то ли за ресурсы, то ли за свободу демократии. Распробовать игру можно будет уже в этом месяце, а я лишь обрисую общие детали. Американцы в своей массе упирают на воздушную атаку: количество самолетов, которые можно построить на их ВПП, зашкаливает. Китайцы, помимо того что окончательно «осоветились», научились строить громадные всеразрушающие танки да еще и поддерживать их своей просоциалистической пропагандой – плюс возможность запускать натуральную ядерную ракету. А вот арабы в свою очередь



COMMANDOS 3



DEUS EX 2: THE INVISIBLE WAR



DEUS EX 2: THE INVISIBLE WAR



В Commandos 3 мы будем выполнять миссии на Восточном фронте.



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



Действие игры, выходящей через полгода, происходит спустя двадцать лет после событий первой части.

предпочитают использовать живую силу: и на постройках, и в атаке. Один из излюбленных приемов и апгрейдов у них – яд, быстро убивающий живую пехоту, а супероружием работает установка SCUD, выпускающая кучу ракет в заданную область. На этом, пожалуй, хватит. Продолжая военную тему, нельзя не вспомнить о Commandos 3 (Eidos / Pyro Studios). Тактическая командная стратегия в реальном времени после громадного успеха первой части (и add-on'a), а затем и неплохой раскупаемости продолжения обещает вернуть нас в мир бравых коммандос летом этого года. Подробностей пока не выдаются, кроме того, что движок будет старым (но улучшенным) и что в игре будет множество видов мультиплерной борьбы. Судя по ролику, представленному на прошлогодней E3, мы будем выполнять миссии на Восточном фронте, в зданиях можно будет полноценно бегать и сражаться, а самым шиком я считаю миссию на едущем вдаль поезде. Надеюсь, эта часть будет менее аркадной и сложной, нежели вторая. А вот еще одна игрушка про войну. На этот раз – между террористами и антитеррористами. Да, тот самый «сингловый КС», более известный как Counter-Strike: Condition Zero (Sierra / Valve Software). В целом, судя по вытекающей со стороны Valve информации

ции, игра будет напоминать SWAT 3 – вы будете методично уничтожать террористов, ввязываясь в различные конфликты. В CS: CZ вас ждут шесть эпизодов по четырем миссиям, а также шесть тренировочных заданий, таким образом, предлагая вам всего 25 различных карт. Впрочем, на этом дело не заканчивается. Каждую миссию можно пройти одним из трех путей: соответственно, легким, средним и сложным. Но, увы, в семье не без политкорректного урода. Первым разочарованием, посетившим большинство ожидающих, был отказ от возможности играть за команду террористов в одиночном режиме. Вторым ударом стало количество человека, играющих за одну команду: четыре (4). А где же, спросите вы, «мясо» 25 на 25? Пройдите в секцию «Мультиплер», там вам отпустят. И что же такого будет в сингле CS: CZ тогда? Увидим уже этим летом (если опять не перенесут).

Но уж в чьем-чем, а сингл Deus Ex 2: The Invisible War (Eidos / Ion Storm) сомневаться не придется. Уверен в этом процентов на 115 (опять подкорку мозга оментатором прошил?). Действие игры, выходящей через полгода, происходит спустя двадцать лет после событий первой части. Фактически это все, что известно об игре. Из остальной информации нам становится известно, что семейство клонов

нов-Дентонов, включающая в себя J.C., Paul и Alex, благополучно выжила, более того, Алекс Дентон и есть главный герой сиквела. Что именно и как он будет делать – увы, пока под секретом. Что касается того, какую именно концовку первой игры выбрали началом второй, то здесь разработчики уверяют, что нас ждет «кое-что интересное и неожиданное». Сам геймплей слегка изменится, позволяя не только выполнять миссии (как и в DE – различными способами), но и путешествовать по различным локациям просто так, от нечего делать. Было бы забавно, если бы Ion Storm ввели торговлю и позволили игрокам ездить из города в город, перевозя товары. Впрочем, игра и без этого все больше тяготеет к ролевой стороне. Количество оментаций (augmentation), которые для удобства переименовали в биомоды (biomods), увеличится раза в два, также их можно будет «перезаписывать» (свойства перезаписываемого биомода теряются). Введут и новый тип биомодов – Black Market. Они дают не только мощный положительный эффект, но и потребуют что-нибудь взамен. Например, Life Leecher умеет добавлять игроку здоровья, перерабатывая лежащие рядом мертвые тела. Все хорошо, но есть одна проблема: нужны мертвые тела, иначе работать не будет.

Твои мечты могут стать

летальными...

Мертвельные Резы

Жанр:

Role Playing Strategy

Осколки волшебного мира

- постоянное поле битвы

могущественных волшебников... **Ты один из них!**

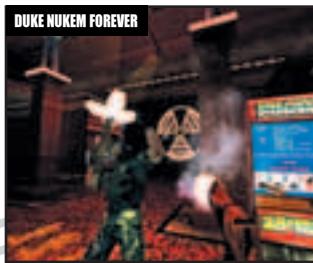
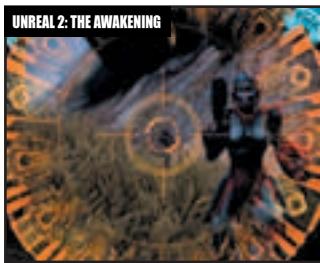
В твоих руках есть все:

**Воины, готовые отдать
свою жизнь за тебя...**

**Заклятия, способные
повергнуть в хаос всю
вселенную...**

**Не хватает одного - власти,
АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ
над осколками мира...**





Дюк Нюкем должен был «быть» навсегда уже через три года после выхода Duke Nukem 3D.

Unreal 2, родной брат UT2003, вернет дух приключений в популярную серию. Скаарджи соскучились.



Кстати, о мертвых телах. Вот уже который год в эту добрую категорию заносят не менее добрую игру Duke Nukem Forever (Take 2 Interactive / 3D Realms). По идее, Дюк Нюкем должен был быть навсегда уже через три года после выхода Duke Nukem 3D. Но разработчики настолько усердно работают над игрой, что порой начинают с нуля – то движок поменяют, то концепцию. На данный момент движком выступает последняя версия Unreal Engine, что позволяет нам надеяться, что таинственная фраза When it's done означает хотят бы осень этого года.

Другим страшно засекреченным проектом по праву считается Enter The Matrix (Infogrames / Shiny). Что такое заранее хит? Представьте себе гений братьев Вачовски, сумевших накрутить на псевдокиберпанковском боевичке с Кину Ривзом какую-то совершенно нереальную сумму (imdb.com показывает жуткие цифры – \$200 млн. в США, \$170 млн. за пределами). Теперь к

этому самому гению прибавим шарм и смекалку Дэйва Перри (глава Shiny), создавшего такие бессмертные суперхиты, как Aladdin (Mega Drive), Earthworm Jim, MDK, Messiah и Sacrifice. Получим: во-первых, суперраскрученный сюжет в сверхизвестной вселенной. Во-вторых, использование по полной программе некоей технологии Advanced Tessellation Technology. Что это такое, не знает никто, но звучит круто. В-третьих, игра выйдет на всех доступных платформах (ну может Jaguar или там ZX Spectrum не затронет). В-четвертых, за игрой строго следят сёстры братьев Вачовски, а значит, в игре не будет совсем уж левых приколов вроде висящих на бельевой веревке ушей Микки-Мауса на втором уровне «Аладдина». Ну и в-пятых, «Матрица» поимеет тебя уже 16 мая, а значит, у нее все есть шансы появиться в нашей рубрике «Хит?».

Еще один человек «шарм-и-смекалка», более известный как Крис Ро-

бертс, на днях заявил, что Freelancer (Microsoft / Digital Anvil) уже на такой финишной прямой, с которой прямо-таки не свернуть. Это, знаете ли, после трех лет разработки. С другой стороны, никто не умеет делать «Приватиры» так, как это делают братья Робертс, и нам лишь остается снять перед ними шляпу, осторожно повесить ее на вбитый в стену клик убитого еще в первом Wing Commander киллрата и пообещать себе снять ее только при выходе в магазин с коробкой с Freelancer. В магазины, как нам в очередной (финальный, друзья, финальный!) раз пообещали, придется идти весной. А тем, кто не знает, что такое Freelancer, я рекомендую взять у друзей Starlancer, Privateer или Privateer 2 и поиграть ночки две-три. На худой конец сгодится старенькая Elite или новенький Aquapox. Кстати, странно, что издатель не анонсировал порт игры для собственной платформы – Xbox. Может, технологии не позволяют?

Зато технологии точняком позволяют Игре Года для PS2 – GTA: Vice City (Rockstar / Rockstar) бочком-бочком перебраться на PC, поближе к оголодавшим за год со временем выхода GTA3 геймерам-рецидивистам. Томми Верчетти улыбается во все тридцать два зуба (три вставных – последствия уличных драк) и радостно идет вам навстречу, забрасывая на плечо тяжеленный Rocket Launcher. Дальше вы все знаете.

А вот и еще один знатный порт подоспел. Зовется Halo: Combat Evolved (Microsoft / Bungie). В прошлогоднем пресс-релизе утверждалось, что люди настолько завалили их письмами «Когда я смогу поиграть в Halo на своем PC?!», что им только что сервер перезагружать не пришло. Замотали, в общем, людей. Так что Microsoft быстро назначила предварительный срок выхода – лето 2003 – и посадила Gearbox портировать игру для PC. В игре, по всей вероятности, все останется как есть – сингл

PC

РУССКИЙ ХИТ

Нельзя не упомянуть о российских разработках. Количество выходящих в этом году игр от отечественного производителя, кажется, станет рекордным. Считайте сами:

- FireStarter («Руссобит-М» / GSC GameWorld)
- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost («Руссобит-М» / GSC GameWorld)
- «Златогорье 2» («Руссобит-М» / «Бурут»)
- Kreed («Руссобит-М» / «Бурут»)
- «Князь 2» («1С» / «1С»)
- «Корсары 2» («1С» / «Акелла»)
- «Периметр» («1С» / KD-Lab)
- «Сфера» («1С» / «Никита»)
- «Блицкриг» («1С» / «Нивал»)
- «Демиурги II» («1С» / «Нивал»)
- «Вторая Мировая» («1С» / 1C:Maddox Games)
- «Операция: Silent Storm» («1С» / «Нивал»)
- Homeplanet («Руссобит-М» / Revolt Games)
- Neuro («Руссобит-М» / Revolt Games)
- Xenus («Руссобит-М» / Deep Shadows).

И это только самые интересные проекты! Правда, часть релизов наверняка отложат до следующего года, но все равно приятно.



«БЛІЦКІРГ»



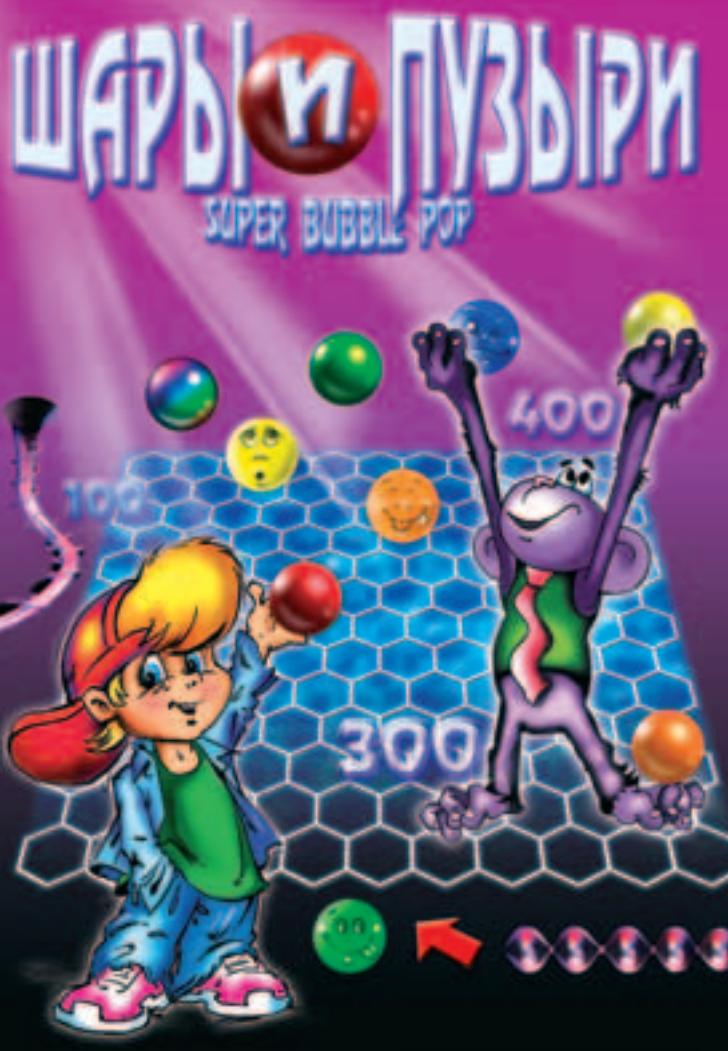
S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

и мультиплеер, который, кстати, улучшает и разбавляет всякими задумками «портеров». Если вы совсем не в курсе о том, что такое Halo, то попробую в несколько оставшихся строчек рассказать. Итак, вы – элитный боец, сражающийся против злобных аlienов в очередном укромном уголке Вселенной. По желанию вместе с вами сражается еще куча народу – как неодушевленного, так и живого, сидящего за таким же компьютером с выходом в ту же локальную сеть или тот же Интернет. Сражаться можно из огнестрельного оружия – пешком, на джипах или летающих средствах передвижения. Соль в том, что ближе к концу игры вас ждет совершенно неожиданный сюжетный поворот. Лучшая игра 2001 года.

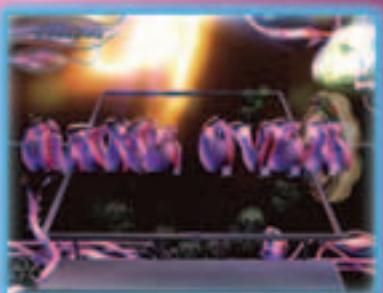
Кратко напомню об остальных почти наверняка будущих посетителей рубрики «ХИТ?». Hidden & Dangerous II (TalonSoft / Illusion Softworks). Продолжение отличной партизанской игры ждет вас уже

осенью этого года. Republic: The Revolution (Eidos / Elixir Studios), которую Демис Хассabis никак доделать не может, обещает появиться на прилавках уже в середине апреля. В кулуарах поговаривают о том, что эта игра станет хитом не хуже SimCity. Еще один претендент на награду Best Buy – некто Индиана Джонс с новым проектом Indiana Jones and the Emperor's Tomb (LucasArts). Выходящий 19 февраля набор очередных приключений Инди с нетерпением ждет половина редакции. Присоединяйтесь.

Нельзя не упомянуть об UFO: Aftermath (Infogrames / Altair Interactive) – возвращение легенды состоится осенью этого года. Ну и под конец обрадую вас новостью: мастер-диск Unreal 2: The Awakening (Infogrames / Legend Interactive) отправлен на завод, откуда он, по-видимому, уже вернулся в магазины. Ну и, как недавно выяснилось, Tomb Raider: Angel of Darkness все-таки появится не только на PS2, но и на PC и, по всей вероятности, уже в марте-апреле. ■



**158 уровней
5 героев, каждый с
ему одному
присущими чертами и
умением
12 специально
сочиненных
музыкальных треков
1 или 2 игрока**



Шары и пузыри – совершенно новая, ни на что непохожая игра жанра экшн. Более 150 уровней с классной, яркой и сногшибательной графикой плюс заводная музыка. Ничего подобного вы раньше не видели!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интегро". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2001 greenstreet® software limited. © 2001 eGames, Inc. All rights reserved.



Лара Крофт по-прежнему не страдает от излишка полигонов – в отличие от прекрасно смоделированных боевых роботов из сиквела Zone of the Enders.



ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER

PLAYSTATION 2

БЕСПРЕЦЕНТНЫЙ УРОЖАЙ СУПЕРХИТОВ

Российская версия PlayStation 2 запускает все без исключения европейские игры, поэтому логично окинуть взором грядущие релизы для PAL-территорий, входящих в Европейский Союз. Для удобства мы разбили список наклевывающихся игрушек по сезонам.

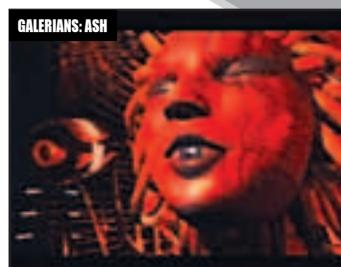
Zettai Zetsumei Toshi в японском девичестве, Disaster Report в Штатах, SOS! Final Escape в Европе. Зачем устраивать путаницу с называниями? Спросите что-нибудь полегче.



SOS! FINAL ESCAPE

Аккурат в день Святого Валентина, 14 февраля, появится вычурный рисованный файтинг Gio Gio's Bizarre Adventure (Capcom), после чего до Европы наконец-то доберутся PAL-версии приключенческой RPG Dark Cloud 2 (SCEI) и симулятора спасательного вертолета ChopLifter: Search and Rescue (XICat Interactive). Совершенно няясно, что ждать от экшна, происходящего во вселенной Robocop (Titus/Virgin), – предоставляемые прессе материалы немногочисленны, демо-версии мы пока не видели. Также обладателям PS2 рекомендуем обратить самое пристальное внимание на SOS! Final Escape (Agetec), так в Европе называется Zettai Zetsumei Toshi от Irem – уникальная игра на выживание, чьи персонажи застигнуты в огромном мегаполисе землетрясением.

Прямо-таки цветущий огород, сплошь состоящий из в меру громких и интересных релизов. Середина марта – Tomb Raider: Angel of Darkness (Eidos Interactive), в марте же Sammy Europe не только представит продолжение квеста-ужастика с PS one, Galerians: Ash, но и порадует поклонников другого своего сериала, выпустив 28 числа роскошный 2D-файтинг Guilty Gear X2. Тогда же Konami выкатит на наш с вами суд фантастический 3D-шутер от Хидео Кодзими Zone of the Enders: 2nd Runner, а чуть погодя – не нуждающийся в представлении PS-порт Metal Gear Solid 2: Substance. Практикующие искусство ниндзя будут осчастливлены подзадержавшейся Tenchu 3: Wrath of Heaven (Activision), читающие самурайский кодекс бусидо с благодарностью примут от Genki трехмерный файтинг Kengo 2: Bushido Master, любители же stealth-боевиков заполучат в свои руки феноменальный Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft) и темную лошадку Mission Impossible: Operation Surma (Infogrames). Как и в случае с проектом Daredevil (THQ), к релизу другого супергеройского фильма, X2,



GALERIANS: ASH



ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER



SOS! FINAL ESCAPE

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА

БЛИЦКРИГ



- Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
- Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
 - Более 200 образцов военной техники в 3D
 - Максимум реализма, минимум условностей
 - Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - Неограниченная поддержка с воздуха
- Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Изключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

POWERED BY
gameSpy

1C
Фирма «1С»

NIVAL
INTERACTIVE



В Moto GP 3 здорово выглядят и трассы, и мотоциклы, и даже экраны меню – последние удостоились стильной проработки в духе Ridge Racer Type 4 или Auto Modellista.



Героиня Orchid явная фанатка игр от Capcom – иначе зачем она щеголяет в футболке с изображением Мета, представителя механической живности из сериала Mega Man?

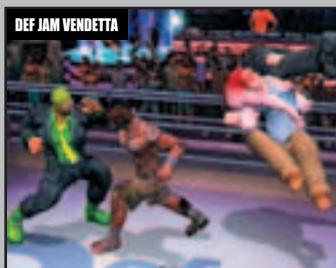
будет приурочен экшн X-Men: Wolverine's Revenge (Activision), с PC перекочует неплохая стратегия Robin Hood: Defender of the Crown (Cinemaware) и блестящий французский квест Syberia (Micros). Платформер Malice (Vivendi), рас прощавшийся со статусом Xbox-эксклюзива и знаменитый тем, что главную героиню озвучивает солистка группы No Doubt Гвен Стефани, появится на полках европейских магазинов 21 марта – сразу после стильной скоростной Moto GP 3 от Namco и необычного ковбойского шутера Red Dead Revolver от Capcom. Весной выходит Rayman 3: Hoodlum Havoc – платформер, на который Ubi Soft возлагает большие надежды, а также аркадный авиасимулятор Aero Elite Combat Academy от прославленной Sega AM2 – он тоже вряд ли останется незамеченным. Hudson пришла идея посадить Bomberman со товарищи на машинки – взрывоопасный Bomberman Kart, куда, к слову, войдет точный порт оригинальной Bomberman с антиварной японской приставки PC Engine, вкатится на рынок 28 марта. В то время как Hudson пошла путем скрещивания жанров, SCEI

делает свою головоломку Frequency 2 просто развивающей механику первой части. SCEI выпустит продолжение культовой Ape Escape – сумасшедшего и моментально затягивающего симулятора ловли обезьянок сачком. Внутренняя команда Electronic Arts Canada, в свое время сломавшая рамки спортивных игр своим хитом NBA Street, возвращается в апреле с невероятным рэстлингом Def Jam Vendetta, чей саундтрек записывают известные в Америке исполнители – DMX, Ludacris, Method Man, Redman, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Capone, Keith Murray, WC, Christina Milian и DJ Funkmaster Flex. Не забыты даже шахматисты – специально для них Ubi Soft готовит Chessmaster Battlefield со специальным приставочным интерфейсом, не помешавшим игре впитать в себя все черты недавнего Chessmaster 9000 с PC. Парад весенних релизов замкнет боевик Enter The Matrix (Shiny Entertainment), о котором пока ничего толком не известно, кроме того, что он выйдет и на других платформах: PC, GC и Xbox. Не так много проектов сейчас имеют точную дату выпуска, приходя-

щуюся на летние месяцы, – на самом деле, по мере приближения жарких денег число релизов будет расти за счет многих игр, находящихся в данный момент в списке проектов без определенных сроков появления на рынке. На сегодня главными тайтлами сезона можно назвать намеченный на 27 июня PS2-порт скандальной Mafia (Take 2), а также Silent Hill 3 (Konami) – выход этого атмосферного ужастика в Европе придется на июль-август. Еще одно геройское кинополотно, The Hulk, обзаведется игровой инкарнацией от Vivendi, неожиданной «игроизации» подвергнется и мультсерия Futurama Мета Грининга, автора «Симпсонов»: не определенного пока жанра игру про незадачливого Фрая, склонного робота Бендеры и одноглазую Липу Fox Interactive выпустит также для GameCube и Xbox. Впервые замеченная нами на прошлогодней выставке E3 разработка THQ Alter Echo представляет собой насыщенный спецэффектами любопытный шутер с возможностью терраформинга и, насколько мы понимаем, морфином героя – как в MDK. Характерен

внезапно возникший интерес игроков к античной истории и тематике Древнего Рима в частности: та же THQ готовит симулятор гонок на колесницах Circus Maximus, а у LucasArts на подходе ролевая Gladius (также для GC и Xbox), где валькирия Урсула и гладиатор Валенс сражаются с адептами культа темных богов. Знакомые нам еще с 16-битных времен мультишки Вакко, Якко и Дот вернутся в красочном платформере Animaniacs: Hollywood Hijinx, пока не нашедшем европейского издателя. Домашние версии Soul Calibur II (помимо PS2, игра должна выйти на GameCube и Xbox) так пока и не потягались с Virtua Fighter 4 и Dead or Alive 3 – сроки выхода сдвинулись на август. Очевидно, Namco ждет момента, когда на рынке серьезных файтингов установится полный штиль, чтобы никто не смог помешать победному шествию ее суперхита. Как вы наверняка слышали, бонусным персонажем в версии SCII для PS2 станет Хэйхати из Tekken. Ожидается, что 26 сентября, тремя днями позднее штатовской версии, появится XIII (Ubi Soft) – ориги-

PLAYSTATION 2





SOUL CALIBUR II

нальный шутер от первого лица с технологией cel-shading, видеоролики которого пока вызывают больше вопросов, чем дают ответов. Conflict: Desert Sabre (Gotham Games) станет прямым продолжением Conflict: Desert Storm, рассказывающим о событиях, последовавших за введением в Ирак подразделений SAS и Delta Force во время операции «Щит пустыни». Автры говорят, что на этот раз упор делается не только на экшн, но и на выживание в условиях пустыни. Похожий проект Andy McNab: Team SAS (Rage Software) позволит геймерам почувствовать себя высококвалифицированным воином из этого британского спецотряда. Команда Headfirst Productions занята экшном Call of Cthulhu: Tainted Legacy, выход его приходится на 26 ноября, и пока прессе не показано ни единого скриншота – аналогичным образом поступает Namco со своей Orchid, анонсированной как beat'em up с большой свободой передвижения, причем антураж игры стилизован под классические комиксы. Вдохновленная успехом сериала Burnout, Rage Software выпустит свою вариацию

«гонок на разрушение», Crashed. Пресс-релиз предлагает нам забыть о тюнинге и выборе движков, ибо нас ждет «триумфальный дестрой на машинах мечты». На фоне таких громогласных заявлений можно не заметить скромный анонс Syberia 2, которая, судя по информации от Microroids, появится на PS2 в конце октября.

Настал черед перейти к списку проектов, чьи сроки выхода пока не определены. По прошествии времени он будет таять в размерах – игры начнут постепенно рассредоточиваться по разным месяцам, рано или поздно мы станем свидетелями анонсов проектов на декабрь 2003 года: внимательные читатели наверняка уже заметили, что в Европе ни одна игра для PS2 к выходу в этом месяце пока не заявлена.

Начнем, наверное, с плеяды ролевых игр от Square (европейским издателем которой, напомним, является SCEE). Хорошая новость в том, что трио очаровательных георинь Final Fantasy X-2, возможно, все-таки успеет выступить в этом году не только в Японии и США, но и на территории стран Старого Света. Никаких объявлений по это-

А ну как мода на античность установилась надолго, и нас ждут десятки игр о благословенной Элладе и Римской империи?

Наконец-то авторы Silent Hill сообразили, что центральный женский персонаж будет с восторгом воспринят поклонниками!



GLADIUS



SILENT HILL 3

МИНИ-гольф

УРАЛСИБ
РЕДДЕКС

clubes.com

18 лунок
обучение игре на планетах
Солнечной системы
множество препятствий:
шахты, мельницы, холмы,
магниты, движущиеся
склоны



Вы когда-нибудь играли в миниатюрный гольф? А на других планетах? Нет? Теперь у Вас есть такая возможность! Сначала Вы проходите обучающий курс, выбирайте себе один из трех типов игры, цвет шаров, размер экрана, подключаете своих друзей и вперед!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание по территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Лазурный Бизнес Центр "Интегр". Права на распространение по территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Greenstreet® Software Limited. ©2001 eGames, Inc. ©1999 One Reality Software. All Rights Reserved.



Окрестности Ракун-сити никогда еще не были столь оживленным местом! RE Online точно не кишит пустыми пространствами.



Серия исконно азиатских разборок имеет успех не только в Японии, Китае или Корее, но, как ни странно, и в западных странах.



мую поводу пока не сделано, и нам остается только надеяться на благосклонность судьбы. Предвождественская суета была бы отличным фоном, на котором FFX-2 разлеталась бы почище горячих пирожков. Оставшаяся картина выглядит более мрачно. Многопользовательская онлайновая Final Fantasy XI, об успехе которой в Японии теперь можно сказать твердо, еще не начала осваивать американские сетевые каналы, но мартовский старт онлайновой службы для PS2 в Великобритании, а затем и в других европейских государствах позволяет надеяться, что игроки на PAL-территориях тоже смогут познакомиться с обитателями сказочного мира Ванадиэль. Проблема в том, что для работы игры необходим жесткий диск, а Sony не торопится выпускать это устройство за пределами Японии. Следующий «номерной» титан от Square, Final Fantasy XII, заявлен к выходу в 2003 году в Стране Восходящего Солнца и, учитывая текущее состояние проекта, скорее всего, предстанет перед англоговорящими гей-

мерами не раньше первой половины следующего года. Отвлекаясь от Final Fantasy, если «зеленый свет» для американской версии красивейшей Unlimited Saga – дело практически решенное, европейский вариант этой RPG все еще под вопросом. Многие игры, появления которых мы так ждали в прошлом году, создатели решили задержать – где-то шлифуется геймплей, где-то политику диктуют чисто коммерческие соображения. Странная ситуация сложилась с амбициозным ролевым проектом Xenosaga – американский релиз игры (из ее названия, кстати, исчез подзаголовок Episode I) отодвинут на март, а разговоры о выходе ее в Европе внезапно стихли. Японское подразделение Namco и Monolith Soft также не спешат объявлять о разработке сиквела – а ведь изначально планировалось, что это будет грандиозный сериал, и место эпилога в нем займет уже существующая Xenogears для PS one. Покровом тайны скрыты ориентировочные сроки появления англоязыч-

ной версии RPG Star Ocean: Till the End of Time (Enix), многопользовательских онлайновых проектов Resident Evil Online (Capcom) и Star Wars Galaxies: An Empire Divided (LucasArts), обещанных PS2-инкарнаций Return to Castle Wolfenstein (Activision) и Full Throttle II (LucasArts). Не забудьте и о Virtua Fighter 4 Evolution, который появится в Японии 3 марта, а до Европы доедет к осени. В наступившем году у нас есть неплохие шансы увидеть европейские версии преобразившейся ролевой Breath of Fire V: Dragon Quarter (Capcom), трехмерного beat'em up Dynasty Warriors 4 (THQ), пытающегося привести в должный вид подмоченную репутацию боевика Nightmare Creatures 3 (Ubi Soft), заточенной специально под консоли и подающейся как криминальный триллер адвентчуры Broken Sword: The Sleeping Dragon (Revolution Software), симулятора жизни Black & White: Next Generation (Lionhead) и викторианского ужастика Clock Tower 3

(Capcom). Стараниями Take 2 Interactive игровым воплощением обзаведется знаменитая анимационная программа MTV Celebrity Deathmatch («Звездный бой насмерть» в русском варианте) – геймеры смогут стравить на ринге пластилиновых знаменитостей западного шоу-бизнеса. А еще на горизонте уже мелькает 3D-боевик с видом от третьего лица StarCraft: Ghost (Vivendi), Capcom развивает традиции Devil May Cry в стилизованном фэнтезийном экшне Chaos Legion (пафосного главного героя зовут Sieg Wahreit – «победа истины»), Interplay добавляет новые штрихи в Hunter: The Reckoning Wayward, в то время как Konami полирует сексуальный шутер Cy Girls, а разошедшиеся когда-то Studio 33 и Reflections предложат нам Destruction Derby 4 и Driver 3 соответственно. Последним стоящим релизом можно считать американский аналог The Getaway под названием True Crime: Streets Of L.A. (Activision), обещающий стать виртуальным альманахом преступного мира тщательно смоделированного Лос-Анджелеса. ■

PLAYSTATION 2

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Ил-2 Штурмовик

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного
авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград





Скромнига Мастер Шеф упорно отказывается показывать свое лицо. Что он скрывает? Какая тайна прачется за зеркальным забралом гермошлема?

Мы долго думали, как позаковыристее подписать этот скриншот. Ничего разумного, доброго и вечного нам в голову так и не пришло. На языке вертелись только два слова: КРУГЛЫЕ И ЗАГОРЕЛЬЕ!

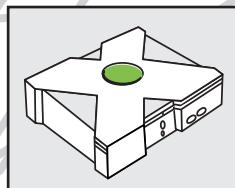
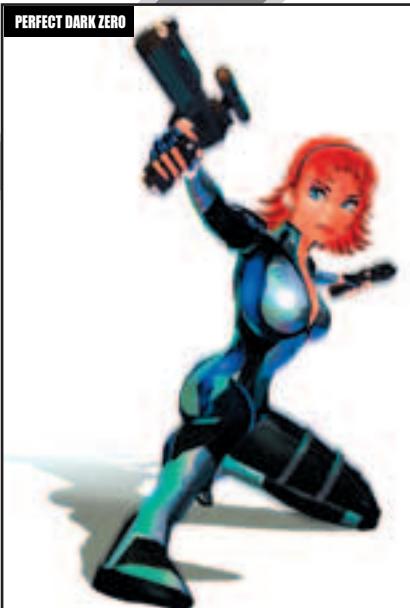


DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

PERFECT DARK ZERO



XBOX

ПОВСЕМЕСТНОЕ УКРЕПЛЕНИЕ ПОЗИЦИЙ

Tак как приставка от Microsoft официально не представлена на российском рынке, продажи имеют статус серого импорта, а поставки консолей и игр ведутся из различных регионов, мы не вправе ограничивать перечень анонсов только странами Европы. Ближайший суперхит? Пока не ясно, выйдет ли 14-го февраля Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Тесто) – сроки релиза этого провокационного проекта неоднократно переносились, и мы до сих пор не видели ни одного ролика реального геймплея. Отслеживая жанровые тенденции, надо отметить, что на Xbox в этом году появится немало качественных гоночных игр: Bizarre Creations 27 февраля по обе стороны океана представляет Project Gotham Racing 2 – сиквел фотореалистичного автосиму-

лятора с пятьюдесятью новыми машинами и поддержкой онлайновой игры через Xbox Live (поначалу это удовольствие смогут позволить себе только американцы). THQ выпустит свою Moto GP Online 14 марта – не путайте этот сетевой мотокросс с Moto GP 3 от Namco, это совершенно разные игровые серии. Lamborghini (Rage Software), появившись в Европе 14 марта, на полгода заполучит статус Xbox-эксклюзива: версии для PlayStation 2 и GameCube выйдут не раньше осени. Игра позволит всем желающим окунуться в мир больших денег и баснословно дорогих спортивных машин известной итальянской марки. Обещана экономическая модель с учетом системы ставок и возможностью выигрыша автомобилей без непосредственной связи с участием в гонках – примерно как это сделано в Shox. Команда Digital

Illusions, уютно устроившаяся под крыльышком Microsoft, готовится порадовать мир Rallisport Challenge 2, развивающей и без того отличную первую часть. Сейчас известны только даты выхода этого проекта, которому предположительно уготована участь следующего короля ралли-симуляторов: 25 ноября в Штатах и 28 ноября в Европе. Также устоявшимися сроками выпуска обладают еще три очень заметных вещицы. Первая из них – европейская версия Panzer Dragoon Orta, дебютирующая 21 марта. Наконец-то малоизвестные в японском языке игроки смогут полностью насладиться хитросплетениями сюжета этого шедеврального шутера от Smilebit. Другой громкий релиз, Ninja Gaiden, приходится в Европе на 4 июля (американская дата пока не устаканилась). Хотя кто знает, Team Ninja в послед-

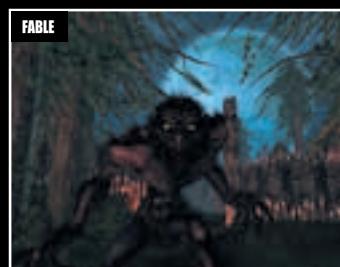
нее время завоевала репутацию авторов долгостроев – вполне возможно, что осовремененный римейк приключений знаменитого воина-призрака с 8-битной NES встретится с геймерами, скажем, к католическому Рождеству. Вот уж кто вряд ли задержится в разработке, так это Halo 2: у Biungie достаточно времени до 28 ноября, чтобы должным образом отполировать продолжение лучшей видеоигры 2001 года. Главный герой сиквела – все тот же Мастер Шеф (Master Chief) сражается с новыми ордами инопланетных противников, колеся по планете на целом флоте модификаций броневичка Warthog и не забывает попутно разживаться у поверженных врагов невиданным оружием. Появятся комбо-атаки, бег, улучшится анимация Covenant'ов, окружающий ландшафт станет лучше отображать повреждения, Assault Rifle



LAMBORGHINI



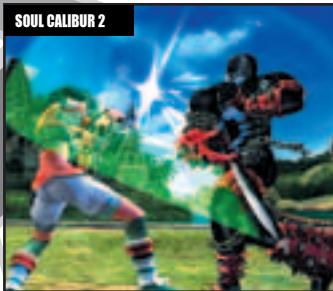
BC



FABLE



MOTO GP ONLINE



Пестрое пополнение файтинга от Namco вызывает недоумение – при чем тут Спаун, зачем нужен безоружный Хейхати?



Веселенький Porsche, несущийся на фоне фотoreалистичных зданий... Такая игровая графика нам по душе!

превратится в оборудованную оптическим прицелом Battle Rifle, а время детонации гранат можно будет контролировать. Также мы познакомимся с новой породой врагов – передвигающимися на антигравитационных платформах и обладающими незаурядными экстрасенсорными способностями Священниками. Естественно, теперь Bungie свободно реализует поддержку сетевых баттлайй через Xbox Live – это только добавляет очков в и без того ломящуюся от сокровищ копилку Halo. На фоне всех нововведений версия первой части для персональных компьютеров заметно тускнеет. Кто-то из американских журналистов уже пошутил, что старая 3D-модель Мастера Шефа перед тем как окончательно уйти на покой засветится в PC-варианте – а для персонажа его ранга это равнозначно съемке в порнофильме. Здесь мы снова вступаем на территорию игр без приписки к дате выхода – немалое число заслуживающих упоминания проектов находятся в стадии глубокой разработки. Студии Питера Молина исправно выпекают два потенциальных хита: в недрах Lionhead готовится полный инноваций «доисторический» экшн BC, а сотрудники Big Blue Box работают над ролевым приключением Fable. Первая игра предложит нам стать вождем первобытных племен, объединивших их и ведущим к процветанию путем прогресса, вторая же позволит буквально проследить жизненный путь человека от рождения до самой смерти – своеобразная вариация The Sims в фэнтезийной среде и без назойливой необходимости водить героя в туалет. Заявлены бои в реальном времени, изменения в облике героя в зависимости от видов предпринимаемой вами деятельности, возможность по-всякому влиять на окружающий

мир. Молине вдохновенно рассказывает о том, как каждая новая жизнь в этом мире не будет похожа на предыдущую, а мы, заинтересованные, ждем возможного релиза последнем квартале года. Владельцы Xbox наверняка с нетерпением ждут трехмерные шутеры Doom III (Activision) и Perfect Dark Zero (Rare). Также до конца года должны появиться на прилавках: Soul Calibur II (Namco) – секретным персонажем в этой версии файтинга станет Спаун; Dino Crisis 3 (Capcom) – «пистолетный» шутер, оборудованный очередной комбинированной системой управления; Comanche (Novalogic) – аркадный вертолетный шутер; Fishing Live Online (Microsoft) – сетевой симулятор рыбалки. Файтинг Dead or Alive Code: Kronos (Tecmo) вряд ли успеют даже к декабрю, но на всякий случай не будем сбрасывать его со счетов. Замыкают перечень любопытных Xbox-проектов многопользовательские онлайновые RPG – весьма приятные на вид анимешные True Fantasy Live Online (Microsoft) и Shining Lore Online (Phantagram) плюс так и не вышедшая в конце 2001 года на Dreamcast массивная Farnation (Sega). Последняя вещь должна была стать первым приставочным аналогом игр вроде Ultima Online и Everquest, где, в отличие от Phantasy Star Online, взаимодействие геймеров не сводится к одному только бою. В городах Farnation можно будет найти библиотеки, банки, больницы, рестораны и казино, обещана разветвленная сеть общественного транспорта, включая опоясывающие мир железные дороги. Хорошо бы на этот раз у Sega of America все получилось как надо, и эта вселенная все же увидела свет. ■

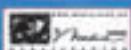


TRUE FANTASY LIVE ONLINE



COMANCHE

БЕШЕНЫЙ КЛЁВ



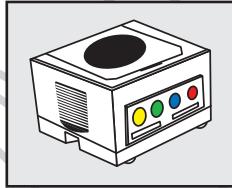
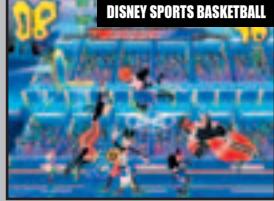
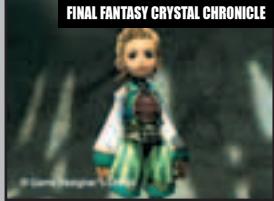
30 озер
Классные звуковые
эффекты
Великолепная
графика



Тебе повинуются ручьи, болота и океаны... Ты ищешь сокровища, участвуешь в гонках и, самое главное, путешествуешь по озерам, пытаясь отыскать и поймать самую крупную рыбу. Ведь чем больше рыба, тем больше денег ты за нее получишь. Но опасайся аллигаторов, акул и морских чудовищ, которые попытаются стащить твой улов.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатноЛ! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интекс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 Greenstreet® Software Limited. © 2001 eGames, Inc. © 1999 One Reality Software. All rights reserved.



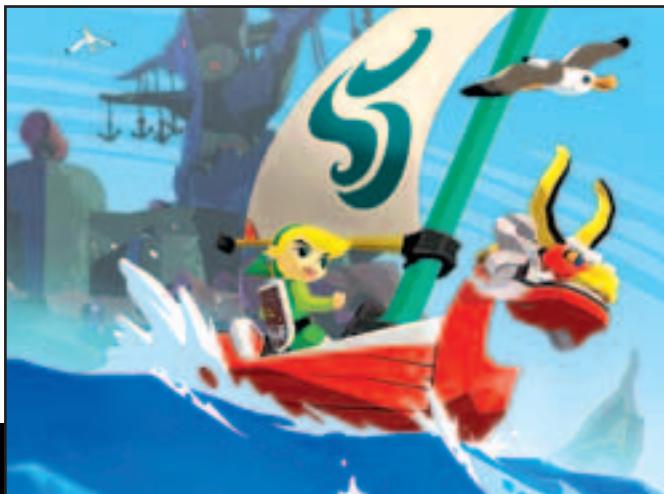
GAME CUBE

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ ДА ЛУЧШЕ!

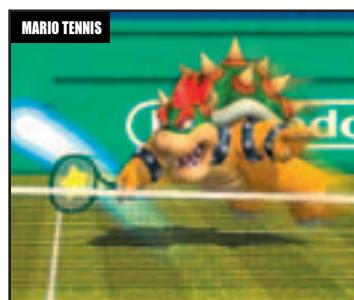
С официальным представителем Nintendo в России не все понятно – деятельность компании «Новый диск», номинально таковым являющаяся, абсолютно незаметна. «СИ» не расплагает статистическими подсчетами относительно того, к каким регионам принадлежат ввозимые в страну консоли, поэтому опять-таки не станем перечислять только европейские релизы.

Главной игрой года на GC сейчас нам видится Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo), уже проходящаяся в Японии и дебютирующая в США 24 марта, а в Европе – 3 мая. Нет причин опасаться, что приключения полукарикатурного Linka, замешанные на сильно улучшенной механике The Ocarina of Time с Nintendo 64, не придется по вкусу западной публике. Эпические поиски сестренки бравого эльфа, которую унесла в неизвестном направлении зловредная птица, наверняка войдут в историю видеоигр – ведь именно ради этой части Zelda гениальный Сигеру Миямото так часто отвлекался от работы над Super Mario Sunshine. Завершив работу над Марио, нинтендовский визионер полностью переключился на Linka, и плоды этого труда мы сможем лицезреть уже в самом скором времени. Сам остроухий Link вторично появится на GC в августе – в качестве бонусного героя Soul Calibur II (Namco). Усатый водопроводчик то-

же не думает отдыхать после прошлогоднего солнечного вояжа – он опять переквалифицировался в спортсмена-разрядника, выступая сразу на двух фронтах: в Mario Golf и Mario Tennis. Обе игры делает Camelot Software – а это означает, что они почти наверняка будут не менее увлекательными, чем приснопамятная Mario Tennis 64. А мэтр Миямото, судя по всему, уже вовсю дает бесценные консультации по садоводству команде авторов Pikmin 2. Еще мы узнаем, удастся ли Кемко реабилитировать Бэтмена, раз за разом все слабее выступающего в видеоиграх в его честь. Тот факт, что сюжет Batman: Dark Tomorrow сочинил известный сценарист комиксов Скотт Петерсон в сотрудничестве с легендой японской индустрии Кэндзи Терадой (сюжеты Final Fantasy I-III), внушает уважение – но так ли здорово будет реализован геймплей? Американские геймеры узнают это 4 марта, а европейцы – 14-го. Диснеевские персонажи используют не только авторы Kingdom Hearts – Konami выпускает Микки, Дональда и всю честную компанию разиться на стадионе в Disney Sports Basketball (PAL-версия появится 28 марта). Ноябрь встретит нас умопомрачительной футуристичной гонкой F-Zero GC от Amusement Vision, а ближе к новогодним праздникам появится Final Fantasy Crystal Chronicle, создаваемая Game Developer's Studio, основанной на паях Square и



Линк – самое неожиданное и приятное включение «свежей крови» в Soul Calibur II. Мы не могли поверить до последней минуты...



Японские эльфы почитают за добрую традицию приветствовать знакомых, держа над головой полосатые шары. Охае годзаймас!

ЛЮБОВЬ

ТЩЕСЛАВИЕ

ДЕЛО

СОБЫТИЯ

ПАРТНЕРЫ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии
принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and
logos are property of their respective owners. All rights reserved.



Любимец слабого пола, двойник Лео Дикаприо Леон Кеннеди изрядно прибавил в весе... или все дело в необытной куртке?



KILLER 7



О saddleл дракона или феникса? Будь готов к появлению боссов размером с десятиэтажный дом. А картинка чём-то неуловимо напоминает StarFox 64...

Nintendo. Эта ролевая игра снова обращается к теме магических кристаллов, на этот раз призванных рассеять смертоносный туман, заволакивающий мир. Кристаллы каждый год требуются питать водой, которую дают Деревья Маны, растущие в труднодоступных горных районах и пещерах – туда-то и снаряжаются караваны добывщиков. В один из таких караванов и нужно будет завербоваться игрокам. Игровой процесс пока остается тайной за семью печатями...

Кроме неизбежной Resident Evil 4, на этот раз сконцентрированной вокруг зараженного вирусом юного красавца Леона Кеннеди – полицейского из RE2, Capcom недавно проанонсировала в Токио целых четыре проекта для GC. Это мультишная бродилка Viewtiful Joe, внешним видом здорово смахивающая на капкомовский симулятор домовладельца One Piece Mansion с PS one; выполненный в технологии cel-shading кровавый гангстерский боевик Killer 7; научно-фантастический шутер P.N. 03 с девушкой-андроидом в качестве протагонистки; и трехмерная стрелялка Dead Phoenix, самым подозрительным образом напоминающая божественную Panzer Dragoon Orta. Пока что мы видели только трейлеры

этих игр, никакими подробностями относительно геймплея и предполагаемых сроков выхода пресса не располагает.

Amusement Vision – не единственная команда-субсидиант Sega, приготовившая потенциальные хиты для никендовского «кубика». Подконтрольная Юдзи Наке Sonic Team тружется над Phantasy Star Online Card Battle: негоже обзываться своими сетевыми сервисами GameCube простоявать в сторонке от кипящих онлайновых батальных под эгидой SCEI и Microsoft. И хотя на сегодня не анонсировано по-настоящему крупных сетевых RPG для GC, мы рискнем предположить, что ситуация исправится в ближайшие месяцы. В недрах Sega AM 2 кто-то вроде бы делает Virtua Fighter Quest, но чем больше проходит времени, тем сильнее кажется, что работы над игрой приостановлены – или они просто опутаны завесой высочайшей секретности? Ажиотаж вокруг произведений Толкиена не думает идти на убыль: Vivendi обещает нам игровое воплощение первой книги Профессора, The Hobbit. Правда, о том, когда выйдет этот давно объявленный проект, говорить преждевременно. From Software и Activision уже в апреле готовятся удивить нас Lost Kingdoms II, смесью экшна с ролевыми элементами и карточной игры; Kalisto перепевает идею веселого ужастика Luigi's Mansion в Castleween, где четверо обычных американских детишек в канун Хэллоуина попадают в кишащий привидениями особняк. Нам почему-то бросилось в глаза заурядное имя одного из ребятишек – Сатана...

В стане гоночных игр для GC небольшое затишье, разве что в конце марта появится WWE Crush Hour – покатушки всемирно известных звезд рестлинга (без Халка Хогана на четырехколесном монстре, ясно, не обошлось), а в начале апреля – Lotus Challenge от XiCat Interactive, героическая сага о вымышленной команде каскадеров, не только выполняющих на «лотусах» головокружительные трюки, но участвующих в обычных автогонках и не брезгуя полной экстремальщиной вроде несанкционированных властями скоростных заездов по городским улицам. Чистокровных файтингов, помимо Soul Calibur II, что-то пока никто не спешит анонсировать, так что фэнам виртуального мордобоя придется довольствоваться развеселым мультишным симулятором бокса Black & Bruised – посмотрим, удастся ли Vivendi вернуть к жизни эстетику легендарного Super Punch Out. ■

GAMECUBE



DELTA FORCE[®] ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ

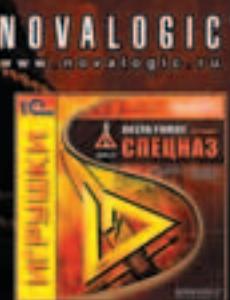


ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА

СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!



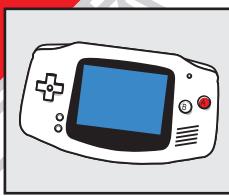
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru.
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE



GAMEBOY ADVANCE



МАЛЕНЬКИЕ И УМНЫЕ

А налогично случаем с Xbox и GameCube, здесь нет смысла придерживаться какой-либо привязки к европейским релизам, ведь у GBA нет ни аппаратных, ни программных ограничений по проигрыванию картриджей разных регионов. Проблемы, которые могут возникнуть, — отнюдь не технического, а скорее лингвистического толка: чаще всего самые лакомые проекты выходят сначала в Японии, и затем проходит полгода, а то и год, прежде чем их могут оценить игроки, владеющие каким-либо европейским языком. Совсем скоро, в конце марта, на Западе начнутся активные продажи Game Boy Advance SP, модификации системы со встроенной подсветкой и новаторским (по крайней мере, для карманных устройств от Nintendo) решением в области электропитания. Какие же игры заявлены в этом году для расширявшегося семейства GBA?

Никуда не уйти от очередной кавалерийской атаки Square — Final Fantasy Tactics Advance. Ее японский старт приурочен к приходящемуся на 14 февраля началу продаж GBA SP в этой стране. Тактический поджанр, в основе которого лежит менеджмент отряда в пошаговых сражениях, можно горячо любить либо лютно ненавидеть — категория геймеров, испытывающая к таким играм пыльную привязанность, будет рада встретить в FFTA знаменитую систему занятий (jobs), встроенный редактор карт и сценариев. Напомним, что это не порт FF Tactics с PS one, а совершенно уникальный проект отца-основателя жанра, автора Ogre Battle Ясуми Мацуно. Будет здорово, если Square примет решение перевести на английский и другой свой будущий мегахит, порта-

тившую Shinyaku Seiken Densetsu — ремейк классической игры для Game Boy 1991 года, известной в Штатах под именем Final Fantasy Adventure. Нетронутым останется только сюжет, все остальное (графика, боевая система, система прокачки героев) подвергнется капитальной переработке. Эта игра составила бы неплохую конкуренцию выходящей в апреле американской версии Golden Sun: The Lost Age, запоздалому продолжению, а если уж совсем честно — add-onу к одной из лучших RPG для GBA. Не за горами Onimusha Tactics (Capcom), Castlevania: Aria of Sorrow (Konami), пасторальная сельская RPG Harvest Moon: Friends of Mineral Town (Natsume), а также красивейшая (пускай и слегка поднадоевшая постоянными переизданиями за последние годы) Lunar Legend и выходящая вместе с ней двухмерная инкарнация Splinter Cell от Ubi Soft. Nintendo, верная себе, в наступившем году будет не только переиздавать классики (в июне мы увидим портативную версию SNES-овского суперхита Donkey Kong Country): совсем скоро выйдут Pokemon Sapphire/Ruby, летом увидит свет несомненный мини-шедевр — стратегическая Advance Wars 2. Кто знает, может быть, боссы компании примут решение локализовать нетипичную RPG Magical Vacation... Super Mario Advance 4, какая бы игра не скрывалась под этим названием, объявитяя в магазинах аккурат под Новый Год. В многочисленном action-мусоре, который коварные издатели обращают на обладателей GBA, рискует затеряться отличный шутер «старой школы», Darius от Jaleco — как водится, подтянутая переделка бородатого Taito'вского блокбастера 1986 года выпуска. ■



LUNAR LEGEND



ONIMUSHWA TACTICS



LUNAR LEGEND



ONIMUSHWA TACTICS



SHINYAKU SEIKEN DENSETSU



SHINYAKU SEIKEN DENSETSU



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ
есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них
снова и снова» - 17/20(ХИТ),
Zegames.com



Особенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампаний, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.



© 2002 ARXEL TRIBE. All right reserved © 2002 "Руссобит Паблишинг". Локализовано компанией "Revolt Games"

Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90





НА ДИСКЕ

Splinter Cell – вторая по-настоящему революционная игра для Xbox после Halo, которая переворачивает наши представления о жанре. Если раньше приставочный stealth action вызывал стойкие ассоциации с Metal Gear Solid, а PC'шный – с Thief, теперь этот жанр, возможно, будут связывать именно со Splinter Cell.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ШПИОН НА ВСЕ ВРЕМЕНА

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

THIRD ECHelon
«Третий эшелон» – независимая организация при АНБ (Агентстве Национальной Безопасности США). В подчинении «Третьего эшелона» находятся оперативники-одиночки (splinter cells), чья задача – собирать сверхсекретные разведданные по всему миру. Правительство США отрицает существование «Третьего эшелона». Агентам этой организации предоставлено право пользоваться «пятой свободой» (The Fifth Freedom, в противовес знаменитым «четырем свободам», провозглашенным Франклином Рузельвейтом), что подразумевает возможность пренебрежения международными соглашениями и использования любых средств для обеспечения национальной безопасности США».

Выход Splinter Cell в ноябре 2002 года здорово подхлестнул продажи Xbox как в США, так и в Европе. Игра тут же оказалась на верхних позициях хит-парадов. На момент написания статьи в мире продано около полутора миллионов копий Splinter Cell для Xbox. Игра уже стала самым быстропродаваемым хитом этой консоли. Словом, заявления Ubi Soft о сенсационности их проекта и все самые оптимистичные оценки журналистов оправдались на сто процентов. Перед нами шедевр.

КРУТОЙ СЭМ

История начинается с того, что на территории Грузии один за другим исчезают два агента ЦРУ. Чтобы расследовать происшествие, сверхсекретная правительственная организация «Третий эшелон» (Third Echelon) посыпает в Грузию оперативника-одиночку Сэма Фишера (Sam Fisher). Вскоре после начала разведывательной операции Сэм добывает сведения о тщательно спланированной провокации, которая угрожает не только национальной безопасности Соединенных Штатов, но и грозит началом полномасштабной войны. Задача Фишера – не допустить разрастания межнационального конфликта. По силам ли такое одному человеку? Вы плохо знаете Фишера! Предлагаю сразу расставить точки на «и». Splinter Cell не имеет практи-

► Все уровни в Splinter Cell – многоэтажные. Размеры их таковы, что на одну миссию уходит никак не меньше 2–3 часов.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PlayStation 2, GameCube, PC, Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОНЛАЙН: <http://www.splintercell.com>



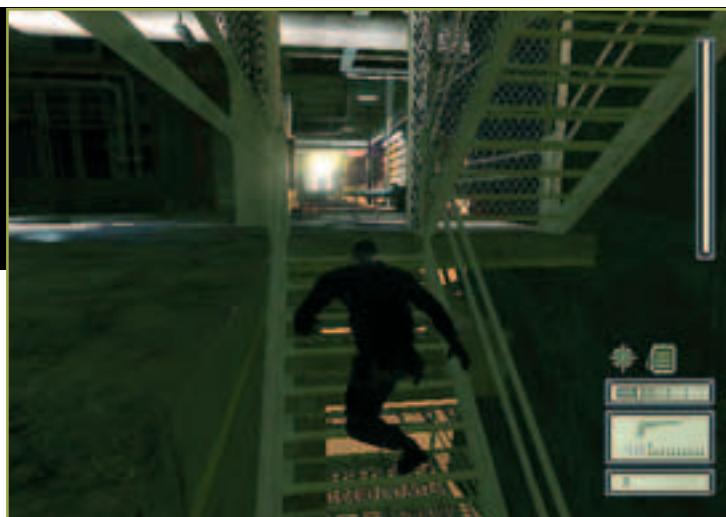


чески никакого отношения к проектам, которые обычно выходят под маркой Тома Клэнси, равно как эта игра имеет мало общего с Metal Gear Solid 2. Если на коробке с MGS 2 мелким шрифтом значилось Tactical Espionage Action, то над словами Splinter Cell мы читаем не менее многозначительную фразу: Stealth Action Redefined. Это совершенно новый взгляд на stealth action как жанр. Разработчики решили, что пора ему стать действительно реали-



THE FIFTH FREEDOM

«Пятая свобода» уполномочивает оперативника использовать методы, являющиеся противозаконными, но только в случаях крайней необходимости. Оперативнику временно даётся право сражаться против террористов, используя их же собственные методы. Однако агенту не разрешается использовать «Пятую свободу» по своему собственному усмотрению. Его действия находятся под постоянным контролем.



▲ Лучше сразу забыть о беге с гордо поднятой головой. Перемещаемся, исключительно пригнувшись.

стичным – настолько, насколько это вообще возможно при нынешнем уровне развития технологий.

В мире Splinter Cell все логично и на сто процентов подчинено здравому смыслу. Это касается буквально всех элементов взаимодействия с внешней средой. Удивляться мы начинаем еще в tutorial, когда вдруг узнаем, что Сэм умеет не только лазить по лестницам и взбираться на ящики, но и подниматься по трубам и сетке ограждения, спускаться по натянутому тросу, а, прыгая, – мягко и бесшумно приземляться. «И почему раньше никто до такого не додумался?» – неизбежно проносится в голове.

Сэм умеет столько всего, что порой охранники кажутся в сравнении с ним просто беспомощными детьми. Впервые по-настоящему почувствовать собственную крутизну можно в миссии, где мы должны пробраться в самое сердце штаб-квартиры ЦРУ,

забрать информацию с центрального компьютера и похитить одного из сотрудников! После такого задания штурм президентского дворца в одиничку (будет и тако!) выглядит уже вполне рутинным заданием.

Вся прелесть Splinter Cell в абсолютной правдоподобности происходящего. Если уж перестрелка – то она длится буквально секунды (зато сердце потом колотится еще очень долго), если бесшумное проникновение – то такое, чтобы ни одна живая душа даже и не заподозрила о нашем присутствии. Не последнюю роль, кстати, в создании ощущения праздника в тылу врага создает до смешного простое и понятное управление. Всего четыре кнопки отвечают за несколько десятков различных действий! С камерой тоже никаких проблем – она под нашим полным контролем. Так что запросто можно идти в одном направлении, а смотреть в противоположном.



▲ В соответствии с канонами жанра бездыханные тела надо прятать от бдительных патрулей.

КИБЕРНИНДЗЯ

Одна из главных задач, которую нам постоянно придется решать, – что делать с вражескими охранниками и солдатами. Самый простой способ – убить – эффективен далеко не всегда. В некоторых миссиях людей убивать вообще нельзя. В каких-то ситуациях убийство неизбежно привлечет к нам ненужное внимание. Поэтому надо искать другие пути. Самый изящный – это просто незаметно пройти мимо патрулей. В этом деле нам на помощь приходит технический арсенал



▼ По красоте и богатству интерьеров Splinter Cell легко затыкает за пояс самого Hitman'a.



ОБЕЩАНИЯ И ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

В Splinter Cell реализованы все те возможности, о которых вы могли читать в многочисленных preview.

Сэм умеет: задерживать дыхание, чтобы не дергалася прицел снайперской винтовки; стрелять из-за угла; кувыркаться; лазить по расположенным под любым углом трубам и канатам; спускаться скользя, по вертикальным лестницам; использовать противников в качестве живого щита (при этом рядовые солдаты не решаются стрелять в нас, когда в заложники взят офицер); допрашивать захваченных врасплох охранников... И это далеко не все его умения.



ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ

МЕТАТЕЛЬНЫЙ СНАРЯД



ЭЛЕКТРОШОК



5.56MM SC-20K AR



5.72MM SC



МИКРОФОН



ГАЗОВАЯ ГРАНАТА



КАМЕРА С ЛОВУШКОЙ



▲ Вода в игре появляется всего в одной миссии. И все же разработчики не поленились сделать ее очень красивой.

освещения, тем скорее окажемся в безопасности. И вот тогда, экипированные этим хитрым устройством, мы поистине можем делать с полуслепыми охранниками все, что душе угодно. Есть и третий способ борьбы с врагами. Их можно отправлять в нокаут.



Для этого существует масса способов: ударить по голове, подкравшись сзади; использовать резиновые или электрошоковые пули; бросить газовую гранату; воспользоваться камерой, способной, издавая свист, привлекать солдат, а затем выпустить

шителем, но и устройством, подавляющим вспышку света при выстреле. При этом даже когда мы стреляем в противника из совершенно неосвещенного участка комнаты, но не убиваем сразу, он тут же безошибочно определяет наше местоположение и начинает отстреливаться с порази-

тельной меткостью. Именно такое «сверхразумное» поведение солдат зачастую заставляет проходить один и тот же эпизод раз по пять, пока мы наконец не найдем верный способ нейтрализовать охранников.

Искусственный интеллект врагов, когда они работают в команде, периодически дает сбои. Так, если несколько человек патрулируют большую открытую территорию, то исчезновение одного из них ничуть не удивит остальных (если, конечно, они не видели сам процесс «исчезновения»).



▲ Когда в камеру, просунутую под дверь, виден направляющийся в нашу сторону охранник, главное – успеть спрятаться до его прибытия.

КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ

В поведении врагов обнаруживаются порой откровенные странности. Пистолет Сэма оборудован не только глу-



▲ Даже тени от сложных стационарных объектов просчитываются в реальном времени: если Сэм окажется в такой тени, ее рисунок реалистично ляжет на тело.

тельной меткостью. Именно такое «сверхразумное» поведение солдат зачастую заставляет проходить один и тот же эпизод раз по пять, пока мы наконец не найдем верный способ нейтрализовать охранников.

Искусственный интеллект врагов, когда они работают в команде, периодически дает сбои. Так, если несколько человек патрулируют большую открытую территорию, то исчезновение одного из них ничуть не удивит остальных (если, конечно, они не видели сам процесс «исчезновения»).

КИНГС





ГАДЖЕТЫ



АПТЕЧКА



ГЛУШИЛКА КАМЕР



БОЕПРИПАСЫ



КАМЕРА С ГИБКИМ СВЕТОВОДОМ



ОСВЕТИТЕЛЬ



СЕНСОРНАЯ МИНА



ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ



СИГНАЛЬНАЯ ШАШКА



ОСКОЛОЧНАЯ ГРАНАТА



НАБОР ОТМЫЧЕК



ОТМЫЧКА-ВЗРЫВАТЕЛЬ



▲ **Diversion camera** – очень полезный девайс. Сначала охранники подходят к камере, привлеченные издаваемым ей свистом, а затем валятся без сознания, когда мы выпускаем газ.

ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ

Думаю, ни для кого не станет большим открытием факт, что технологически Splinter Cell – одна из самых совершенных игр на сегодняшний день. То, что разработчикам удалось сотворить с освещением, едва поддается описанию словами. Вы можете представить себе игру, в которой абсолютно каждый объект отбрасывает абсолютно правильную тень? Мы входим в темную комнатку. За занавесом, напротив светящегося монитора стоит человек. Следя за его тенью на ткани, мы видим, как он покачивает головой и шевелит пальцами. Занавеска колышется от сквозняка, и вместе с ней изменяет свою форму и человеческий силуэт. Форма и резкость тени зависят как от расстояния до источника освещения и интенсивности света, так и от рельефа и типа поверхности, на которую тень ложится. Модель Сэма выше всяких похвал. Взять хотя бы... его пальцы – на них четко видны все фаланги! Каждый предмет в инвентаре героя прорисован отдельно: пистолет крепится на бедре (во время бега Сэм придерживает его рукой), винтовка – на спине, там же держится и камера, с помощью которой мы заглядываем под двери.



▲ Режим ночного видения приходится держать включенным чуть ли не треть игрового времени.

Отдельная песня – анимация. Никакого motion capture, все движения рисовались вручную. Когда вы увидите, как Сэм в лучших традициях гонконгских боевиков буквально взлетает на одну стену, изящно оттолкнувшись в прыжке от другой, вы поймете, сколь велика была проделанная работа. Дотошность аниматоров доходит до того, что мы даже видим, как Сэм дышит!

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

С самого начала было понятно, что history таких масштабов, как Splinter Cell, будет тесно в рамках одной платформы. Поэтому весной 2003 года игра должна выйти на всех современных консолях, а также на PC. Так что даже и не надейтесь, что этот шедевр пройдет мимо вас. Splinter Cell уже можно назвать лучшей игрой на Xbox. А для консоли, на которой есть Halo, это многое значит... ■

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Умопомрачительная графика, герой, умеющий все, что положено – першплюну, разнообразные комплексные задания.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Недоработан AI, некоторые эпизоды проходят лишь после множества тщетных попыток выяснить, что же именно от нас требуется.

Одна из лучших игр 2002 года, лучшая игра на Xbox, лучший stealth action, который к тому же обладает едва ли не самой совершенной системой освещения.

9,0

ТОРГАЛ

Пророчество Одина



© 2002 DREAMCATCHER. Все права защищены.

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно! Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл 77-6227. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей по тел.: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



НА ДИСКЕ

СТРАНА
ИГРЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Авторы самой продаваемой игровой концепции на PC долгое время как бы не замечали приставок. Только сейчас, спустя три года после выхода оригинальной The Sims, игра удостоилась консольной версии. Игроки-приставочники наверняка встретят проект с изрядной долей скепсиса: достаточно вспомнить, что легендарные Civilization и Simcity портировали и на SNES, и на PS one – однако хитами они так и не стали. Какая же судьба выпадет на долю «Симов», как они приживутся на PS2?

THE SIMS

АССИМИЛЯЦИЯ

КАК ЗА МАЛЕНЬКИМ

Внимательно следите за индикаторами в окошке мотивов (motives). Если какая-то из шкал (голод, гигиена, энергия, общение, комфорт, нужда, веселье, пространство) окрасилась красным – значит, пришла пора предпринимать решительные действия, иначе ваш сим изголодается, сделает лужу и превратится в грязного нелюдимого психопата, страдающего от упадка сил.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Maxis
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: <http://www.thesims.com>

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
 VALKORN@GAMELAND.RU

Требуется приготовить мамочке обед – и тогда она ссудит вас восемью сотнями баксов, на которые можно снять собственную жилплощадь. Это стартовая программа-минимум. Она позволит вам испортить плиту, закоптить кухню и познакомиться с пожарным в красивой желтой куртке. Перед уходом тот зальет полдома пеной, мамашу это окончательно добьет, и она выскажется в том духе, что, дескать, не видать вам 800 долларов, как своей печени, и вообще не надо было ей тогда



экономить на противозачаточных средствах. Обескуражено оглядывая полуразгромленную квартиру, вы насткнетесь на книжный шкаф, где тихонько притаилась – о чудо! – книга по кулинарии. Вооружившись печат-

Бегом в ванную, мыться. Заодно и унитаз прочистить, а то сильно похож на научный проект по культивации холерного вибриона. И спать, спать, на улице давно стемнело. Уже под одеялом настигает река льющихся из радиоприемника рулад – мамаша на ночь глядя вздумала вспомнить молодость, потанцевать на сон грядущий. Вырубаете радио, долго со вкусом скандите и, наконец, ложитесь. На кухне кто-то увлеченно жужжит. За окном светает...

ВТОРОЙ ФРОНТ

Знакомый миллионам обладателей PC геймплей обосновался на PlayStation 2

Поначалу ваш истукан не может самостоятельно добраться до туалета, но со временем его ждут великие свершения.

ным словом, готовим еду, попутно поливая цветочки и разгоняя мух в туалете. Вскоре сытая и довольная маман уже отстегивает первый взнос – и тут же устраивает скандал по поводу сломанного телевизора. Приходится осваивать премудрости радиотехники, штудируя увесистый томик с волшебной книжной полки. А мухи тем временем уже водят хороводы на кухне, отплясывая джигу на немытой посуде. Кое-как настроив телек и покидав тарелки в мойку, удостаиваешься визгливой тирады со стороны родительницы – это кто тут в ее отсутствие провел в дом горного козла?

– а это значит, что на приставках появилась игра, чья потенциальная аудитория состоит не только из геймеров вроде нас с вами – Electronic Arts рассчитывает наставить на славный путь симостроения гораздо более широкий круг наших ничего пока не подозревающих родственников, друзей, приятелей и знакомых. Идея управления маленьким человечком – контроля над всеми его действиями, поведением и взаимодействием с окружающими, планирования жизненного пути, его карьеры – эта идея настолько заманчива и так удачно исполнена, что не стоит удивляться, когда вы заста-





▲ Включенный музыкальный автомат вряд ли поможет гитаристу за- получить распоряжение аудитории.

нете за приставкой своего папашу, отродясь ни во что кроме гонок не игравшего, или трижды разведенную старшую сестру, или там седовласого дедушку – с удивлением и интересом вживающихся в свои новые роли. При условии, конечно, что домочадцы обладают хоть какими-то познаниями одного из главных европейских языков – русского перевода, увы, пока не предвидится.

ЖЕЛЕЗНАЯ ЛОГИКА КОНСЮМЕРИЗМА

Вышесказанное не означает, что PS2- и PC-версии The Sims похожи, как одногодичные близнецы. Ничего подобного, перечень различий достаточно широк. Для начала Maxis привлекла к работе над игрой техасскую команду Edge of Reality, написавшую абсолютно новый, трехмерный графический движок. Теперь игра не ограничена изометрической перспективой: на приставке за эскападами симов можно наблюдать с удобного угла и подходящей дистанции, а сложная система освещения ощутимо оживляет картинку. Облегчить нам работу призван переработанный интерфейс – вместо того чтобы сохранить оригинальную модель управления с PC, в EA приняли решение «заточить» ее под Dual Shock 2. Подход верный хотя бы с коммерческой точки зрения – хоть PS2 и под-



Electronic Arts рассчитывает наставить на славный путь симостроения гораздо более широкий круг наших ничего пока не подозревающих родственников, друзей, приятелей и знакомых.



▲ К диагональному split-screen привыкаешь на удивление быстро.

держивает большинство USB-клавиатур и мышей, вряд ли игроки-приставочки en masse согласятся раскошелиться на дополнительные устройства. А так – одна аналоговая рукоятка управляет камерой, другая – курсором, кнопка **X** подтверждает действие, кнопка **A** его отменяет, **O** делает прозрачными стены и окружающие предметы, а **B** служит для ускорения игрового времени. Предметы снабжены окошками подсказок (спикерами действий сима), появляющимися при наведении на них курсора. Крестовина джойпода позволяет проверить

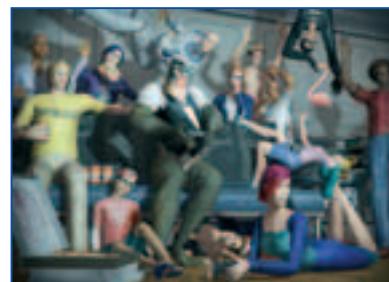
► Продвинутая вечеринка на свежем воздухе с участием тяжелоатлетов.



несколько показателей: мотивы, дружба, черты характера, работа; а в режиме пауз доступны функции покупки вещей, строительства, контроля над бюджетом, различные опции и настройки. Гениально, просто и очень удобно. А ведь мало кто задумается над тем, что интуитивная навигация и отдача команд – плод многих недель планирования и кропотливого, утомительного тестирования: Уилл Райт и его команда пошли по стопам Сигэру Миямото, разрабатывающего модель

НАХРЫОХРДАХ!

Филологи-любители будут рады услышать свежие перлы на симлише – выдуманном языке маленьких человечков. Между нами, на Земле есть еще один вид существ, общающихся на подозрительно схожем наречии: это голландские стюардессы. Без шуток – спросите нашего бильдредактора, он подтвердит.



управления раньше других элементов готовящейся игры. В результате у тех, кто ни разу не играл в The Sims на PC, не возникнет никаких проблем с освоением контроля над приставочными симами и окружающей их обстановкой – более того, столь доступная модель управления наверняка станет неплохим козырем в деле обращения даже далеких от видеоигр людей в знатных симозаводчиков.



▲ Перед вами не шест для стриптиза, а вовсе даже игровой курсор.



ПО ОБРАЗУ И ПОДОБИЮ

Это были бы не «Симы», если здесь нельзя было бы создавать собственного протеже, регулируя десятки параметров – рост, вес, цвет волос, глаз – ну, вы понимаете. В этой версии добавлена новая одежда, обувь и целый каталог причесок, позволяющие лепить из вашего сима кого угодно: двойника Перестукина, Громозеку или Ленина в Горках – возможности почти безграничны!



Особый шик в том, чтобы создать полную копию Жугдардэми-диона Гуррагчи.



Кто-то предпочитает головные уборы, а кому-то хватает смелости носить, м-м... прическу.



А муhi тем временем уже водят хороводы на кухне, отплясывая джигу на немытой посуде.

мися в первой The Sims для PC и ее расширениях Livin' Large и House Party предметами и мебелью, плюс набором из четырнадцати новых прибамбасов вроде столика для стрип-покера, не в меру воючей комнатной обезьянки, стола для жарки японских блюд, теппаняки и изящного зеркала, пробуждающего в симах навыки цирюльника. Позабочились в Electronic Arts и о мультиплее. В рамках Get A Life и Classic можно устраивать со-



вместе с друзьями, а также в рамках

ВСЕ ИДЕТ ПО ПЛАНУ

Коронное отличие от PC-прототипа заключается в наличии заданий, из которых составлен режим Get A Life. Наконец-то игру можно пройти – для этого нужно одолеть долгий и увлекательный путь из мини-миссий, связанных на микроменеджменте, прокачке навыков и характеристик – у малоопытных геймеров это займет 10-15 часов. Поначалу ваш истукан не может самостоятельно добраться до туалета, но со временем его ждут великие свершения, переезд в семь разных домов один другого краше, а в качестве заманчивой перспективы маячит собственный особняк. После прохождения всех миссий открывается режим Classic с полной свободой действий, десятью путями развития карьерной линии, всеми встречавши-



▲ Судя по обстановке, здесь обитает младенец-оккультист женского пола.

ревнования двух игроков в различных локациях, каждая из них предполагает свое задание. Выглядит это следующим образом: уровень – допустим, парк – делится на две половинки по диагонали, соперничающие симы выбираются каждый на свою территорию, где от них требуется, скажем, собрать за выделенный отрезок времени как можно больше еды. Угощение можно готовить самим, выпрашивать у прохожих или просто тащить непосредственно у оппонента. Тут тоже пригодятся уникальные навыки: кто-то непревзойденный кулинар, а кому-то удается развлечь прогуливающуюся публику так, что те с радостью накормят страждущего. Помимо такого своеобразного спаррингования, предусмотрен и кооперативный режим прохождения игры, позволяющий при должном уровне взаимодействия выгодно распараллелить ежедневные обязанности, ощутимо облегчая тем самым большинство ставящихся перед симами задач.

метна. Получился эдакий очень развитый тамагочи, только с консольным интерфейсом, наконец-то обретший некое подобие сюжета и давно ожидавшееся трехмерное воплощение. EA и Maxis не просто отметились заурядным переносом игры с одной платформы на другую, а не пожалели времени и средств на полноценную адаптацию своей выигрышной концепции под нужды приставочныхников. Для всех, по разным причинам пропустивших компьютерных «Симов», данная версия – наиболее предпочтительный способ познакомиться с этой вселенной и на своей



▲ Музикация – один из верных способов поднять настроение симов.

собственной шкуре ощутить все прелести явления, о котором столько уже сказано. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Огромные перспективы развития симов, трехмерная окружающая среда, четкая структура миссий, интуитивное управление.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Отсутствует мультипллер для 4–8 игроков или онлайновый режим. Нетерпеливым геймерам игра может быстро надоест.

Следующий шаг эволюции тамагочи: прекрасно адаптированное воплощение интереснейшей концепции, фактически – нового качества жанра.

8,5

ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне
и
навсегда -

спасительница мира

- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.

Жанр:
Action/Adventure

- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



© 2002 SIMILIS. © 2002 "Руссобит Паблишинг". © 2002 "JoWooD Productions" Software AG.
Издатель "Руссобит Паблишинг", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



НА ДИСКЕ



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

ИГРА ДЛЯ ВСЕХ И ДЛЯ НИКОГО

Бука

**А МЫ ВСЕ ПОМНИМ,
ДАНЯ!**

Для непостоянных читателей нашего журнала привожу цитату, в которой сдерживается мнение об игре одного из ее разработчиков: «Не надо выпендриваться, господа девелоперы! Будьте как все! ... То, над чем вы сейчас работаете – это, простите, полный говнопанк!» Нельзя не согласиться с этим метким замечанием.



АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Эта игра для всех, кто ждет достойного развития традиций «Сибири», и кого не обломает, что «Титбит» – это шаг назад. Для всех любителей насладится видом высокодетализированных анимированных лиц персонажей, когда те заняты диалогами и «полилогами», если их не отвратит отсутствие синхронизации движений губ и звуков, которые должны этими самими губами издаваться.

Для всех ценителей народного говора и изящной словесности, расплывающихся в ульбке, заслыщав beer на месте табуированной лексики, которых не разочарует то обстоятельство, что beer зачастую отсутствует и табуированная лексика изливается на уши геймера с той же интенсивностью, с какой она услаждает органы слуха коровы Зорьки, только что наступившей своим некованым копытом на валенок похмельного пастуха. Для всех знатоков реализма, проповедующих правду жизни и поощряющих демонстрацию в играх сцен насилия, присутствие уже упомянутого мата, сногшибательные надписи на обшарпанных стенах (если только этих знатоков не заставит улыбнуться тот, например, факт, что барыга первому

встреченному рассказывает всю свою подноготную, после чего первый встречный на ровном месте мутузит его разводным ключом по вихрастой голове, лишь бы только заполучить картонную членскую карту занюханной забегаловки с характерной вывеской «Сумерки человечества»). Для всех, кто, совершив по ходу игры неверное или бесполезное действие, хочет услышать что-нибудь вроде «эй, парень, у тебя что, дефицит мозгов?», если только его не будет

Рассказывать об этом квесте бесполезно. Такие игры нужно (если вообще нужно) испытывать на собственной шкуре. Вот только на роль испытателя сгодится не каждый...

■ ПЛАТФОРМА: РС ■ ЖАНР:
quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука
■ РАЗРАБОТЧИК: VZlab
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К
КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 128
МВ RAM, 3D-ускоритель
■ ОНЛАЙН:
<http://titbit.danya.ru>



раздражать, что произносящий эту фразу человек взял у совершенно незнакомого ему толстяка с явными гомосексуальными наклонностями капсулу с каким-то там клофелином, после чего очнулся на заплеванной скамейке, извините, без трусов, паспорта и девственности. Кстати, о геях. Эта игра, безусловно, и для них, особенно если они не прочь полюбоваться голой задницей



▲ Вот она, замечательная молодежь культурной столицы!



▲ Да, к такой во всех отношениях красной девице только маньяк подкатить и мог.

главного героя, на которую постоянно валятся какие-то неприятности, если только их не разочарует замыгзанная газета, обернутая вокруг бедер нашего бедолаги и прикрывающая его ягодицы более чем на три четверти.

«Титбит» предназначен также и для всех гетеросексуалов, пускающих слюни при виде больших сисек (как-никак, TITbit), чулок, подвязок и т. п., если только они не станут разочарованно вздыхать из-за того, что постельная сцена в дурдоме с постяющей медсестрой представлена лишь контурно, «силуэтно», скрывая от нас все подробности увлекательного действия.

Для всех расширяющих сознание буддологов, сайентологов, индуистов и прочих путешественников в страну вечной нирваны, если только им на первой же секунде не наскучат сен-тены обкуренного бородатого гуру в семейных трусах и драной фуфайке, взятые прямиком из клишированных песен заплывшего жиром Гребенщикова и брошюры «Путь к вечному блаженству», изданной петербуржским обществом кришнаитов.

Для всех тинейджеров, понимающих толк в современной молодежной субкультуре, если только хоть один из них упомянет популярную в начале 80-х (то есть до рождения тех, кого принято называть тинейджерами) электронную игру «Ну, погоди!», где несчастный волк ловит в корзинку яйца невидимых куриц, несущих эти яйца просто с монструозной скоростью.

Для всех любителей встроенных мини-игр аркадного толка, если им не претит, когда такие игры имеют за предельную сложность и присутствуют исключительно для того чтобы искусственно удлинить игровое время. Для постмодернистов и просто охотников отыскивать цитаты, если им

ставлена в виде комиксовых черно-белых картинок, сменяющих друг друга подобно слайдам.

Для полных идиотов, если только они смогут оценить всю прелест игры, которая (прелест) в ней (в игре) все-таки присутствует.

Для субтильных интеллектуалов, если они не умрут от голода, тщетно пытаясь найти пищу для своего изощренного ума.

Ну и, конечно, для всех, кто любит играть, если они только не боятся разочароваться, и всех не любящих



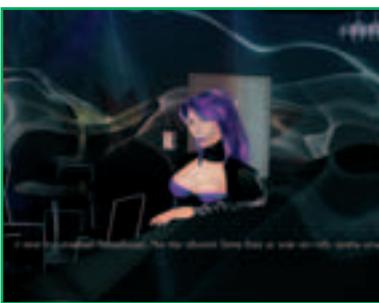
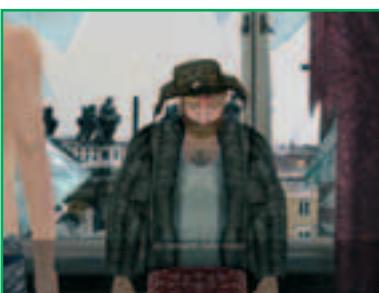
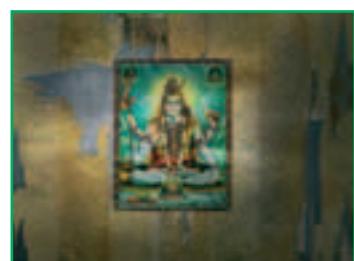
Эта игра для тех, кого не обломает, что табуированная лексика изливается на уши геймера с той же интенсивностью, с какой она услаждает органы слуха коровы Зорьки, только что наступившей своим некованным копытом на валенок похмельного пастуха.

не страшно, что цитаты вовсе не надо искать – они сами вас найдут и запросто расквасят вам лоб своей прямолинейностью.

Для любителей динамичных скриптованных сцен, если их не оттолкнет, что заскриптованы в основном диалоги, занимающие добрую половину игрового процесса, а динамика пред-

игры, если их не пугает, что они не смогут оторваться от этого странного квеста до самого конца. ■

▼ Ом мани падме хум, харе Кришна, харе Кришна и что там еще?.. А, вспомнил! Аллах Акбар!



РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Антибуржуазный проект. Хочется перечитать Воннегута и послушать что-нибудь исконно ирландское.

■ МИНУСЫ

Полное отсутствие сколько-нибудь внятной мотивации происходящего и кровавых порнографических сцен.

Вне всяких сомнений, заслуживающий внимания квест, рассчитанный на пятнадцатилетних и снабженный пометкой 18+.

5,5

▲ Типичная обстановка пирского двора-колодца.



ОБЗОР

SHENMUE II

СТРАНА
ИГР

ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Ну что, дорогие мои хардкорные фанаты видеоигр вообще и творчества Ю Судзуки в частности! Вот и на нашей улице праздник. Причем уже во второй (или даже в третий) раз. Едва ли не самая противоречивая игра мэтра, бесподобная Shenmue II, приходит на Xbox. Пусть она почти не изменилась, но любая новая встреча с ней – уже счастье.



НА ДИСКЕ

■ ПЛАТФОРМА: Xbox
■ ЖАНР: adventure/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Sega-AM 2 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.shenmue.com/>

SHENMUE THE MOVIE

В коробке с игрой, помимо диска с самой Shenmue II, вы найдете еще и бонусный DVD с полнометражным фильмом Shenmue the Movie. Он представляет собой краткое (на полтора часа) содержание первой части сериала: эпизоды игры весьма неплохо смонтированы, так что из них получается довольно интересное кино. Кроме того, что данное произведение просто бесценно в глазах фанатов сериала, оно полезно еще с познавательной точки зрения. Даже если у вас нет DC-версии игры, вы сможете оценить, насколько красивее вторая часть стала на Xbox по сравнению со временами Dreamcast.

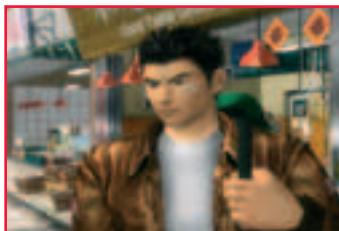
ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

SHENMUE II

FROM YU SUZUKI WITH LOVE

Если среди вас, друзья, есть те, кто не представляет себе, что такое Shenmue, то с величайшим сожалением должен сообщить, что на одной странице журнала мне никак не удастся рассказать вам, за что многие игроки буквально молятся на эту игру. Просто поверьте на слово: это шедевр. Совершенно уникальный проект, сочетающий в себе жанры adventure, action, RPG и fighting, сдобренный огромным количеством мини-игр. Это'aventura, в которую можно играть, как в RPG, полностью растворившись в виртуальном мире и живя полноценной, насыщенной жизнью.

▼ Специально для Xbox-версии все китайские названия были снабжены пояснениями на английском языке.



И, конечно же, это история. Легенда. Таинственная и прекрасная. Xbox-версия Shenmue II прежде всего порадует всех без исключения улучшенной со временем Dreamcast графикой. Пейзажи стали по-настоящему живыми и... более цветными, что ли. Впечатление такое, что кто-то наконец включил цветность телевизора на максимум. Работа с освещением выше всяких похвал. Исчезло кошмарное дримкастовское подтормаживание. Хотя, если быть объективным, до уровня современных технологических шедевров Shenmue II явно не дотягивает. Теперь практически в каждый момент игры мы можем делать снимки, которые сохраняются в фотоальбоме

на жестком диске Xbox. В нашем распоряжении множество цветовых фильтров, дабы делать снимки в ретро- или нуар-стиле. При этом любой из этих фильтров можно использовать на постоянной основе и играть, скажем, в черно-белую Shenmue II. Один из самых спорных моментов новой версии Shenmue II – озвучка. Шедевр полностью переведен на английский, причем японские голоса были напрочь вырезаны. А с английскими не все так гладко. Голоса некоторых героев (особенно второстепенных) звучат, мягко говоря, неестественно. В целом игру актеров, занимавшихся дубляжом, можно оценить на тройку с плюсом.



▲ На смену тихоне Нодзоми из первой части пришла сорвиголова Джой, большая фанатка мотоциклов.

В 101 номере журнала мы поставили Dreamcast-версии Shenmue II 9 баллов. По прошествии года игра по-прежнему заслуживает столь высокого балла. Да, порт на Xbox, исправив кое-какие старые недостатки игры, добавил некоторые новые. Да, многие считают сериал нудным и вообще неудавшимся. Однако все это не отменяет того факта, что Shenmue II – одно из самых гениальных творений всех времен, народов и платформ. ■



РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Улучшенная графика, бонус-DVD Shenmue the Movie, плюс все то, благодаря чему игра стала шедевром еще на Dreamcast.

Лучше Shenmue II может быть только Shenmue II на Xbox: игра похорошела внешне, а в остальном осталась все той же гениальной Shenmue – едва ли не лучшей адвентурой на сегодняшний день.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Графика во многом не дотягивает до современных стандартов, очень плохая озвучка героев, отдельные шероховатости в интерфейсе.

9,0



КОММАНДОС

В ТЫЛУ ВРАГА

IRONSTORM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4x Studios.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

САНТИМЕТРОВЫЙ ГОЛЛУМ



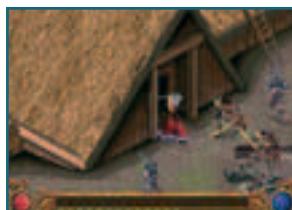
НА ДИСКЕ



СТРАНА
ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Griptonite
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ОНЛАЙН: <http://www.ea.com/>



Чем превращать «величайшую книгу XX века» в очередную скроенную за пяток месяцев посредственную RPG (согласитесь, вариант напрашивался сам собой), EA навертела на базе эпохального творения Толкиена *hack'n'slash* в стиле *Diablo*! И классный, надо сказать, *hack'n'slash*!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Приязка ко второму фильму трилогии Питера Джексона заключается в наличии коротеньких видеороликов с эффектной нарезкой эпизодов «Двух крепостей» в начале и конце игры да в портретном сходстве между шестью игровыми персонажами (Арагорн, Леголас, Фродо, Гэндалф (2 артикула), Эовин и скрытый Гимли) и экранными лицедеями – Вигго Мортенсеном, Орландо Блумом и иже с ними. Как и *Two Towers* для PS2, игрушка

Меньше линейности, больше уровней, шире возможности по прокачке персонажей, да к тому же у каждого героя свой собственный путь по всем Средиземью.

по сути является боевиком с ролевыми элементами, только – чур, не удивляться! – куда как более глубоким боевиком, нежели 128-битный однофамилец. Меньше линейности, больше уровней, шире возможности по прокачке и развитию персонажей, да к тому же у каждого героя свой собственный путь по всем Средиземью: чьи-то маршруты сильнее походят один на другой, в чьих-то различий больше, а у Эовин вообще полностью оригинальный квест, мало напоминающий приключения других персонажей благодаря уклону в решение загадок.

Ролевая составляющая заключается в распределении полученных с переходом на каждый новый уровень очков по нескольким категориям (сила, меткость, здоровье, оборона, мужество) и постепенном повышении «активных» и «пассивных» умений, куда попадают лечение, множество видов магии, боевых приемов и возможность вызова помощников. Поверженные орки, гоблины и тролли оставляют после себя ценный инвентарь и волшебные предметы, так что ваших бойцов можно экипировать по самое «не балуй» (латы, шлемы, ботфорты, мечи-кладенцы, амулеты – их есть у нас!). Прокачавшийся

Странник научится обращаться с двуручником, могущественный Гэндалф Белый даст прочихаться Гэндалфу Серому, а Фродо бросит привычку стучать зубами при виде назгулов. *Two Towers* на GBA – эдакая компенсация отсутствия многопользовательского режима в PS2-версии: здесь мультиплер есть, и он тоже весьма неплох (запасайтесь двумя картриджами и линк-кабелем). Совместное прохождение локаций интересно тем, что игра не ог-



▲ Нагромождение серых пикселей в левой части экрана – беснующийся пещерный тролль!

раничивает героев рамками одного экрана – каждый игрок может свободно корчевать орков где душеньке угодно без оглядки на товарища (только сложно потом найти друг друга, очень помог бы какой-нибудь экранный индикатор). Заматеревших воинов рекомендуется выпускать попасться на просторы сингла – не все этапы проходятся здесь с наскока, просто если уж наращивать свои параметры, то предпочтительно в tandemе с живым компаньоном. Графика, как видно на картинках, тоже вызывает ассоциации с *Diablo* – изометрия, куча рисованных спрайтов с плавной анимацией, при этом почти никаких замедлений темпа игры. С музыкой, как всегда, загвоздка – годовалый мобильник автора исполняет сочинения Говарда Шора лучше, чем звуковой процессор GBA. Зато, повторимся, тут есть редкие для карманной системы полноэкранные FMV-ролики: дважды секунд официально лицензированного видео из «Двух Крепостей» призваны скрасить ожидание DVD-релиза фильма. ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Разные персонажи со своими квестами, продуманный геймплей, аккуратная графика, приятный многопользовательский режим.

СТРАНА ИГР

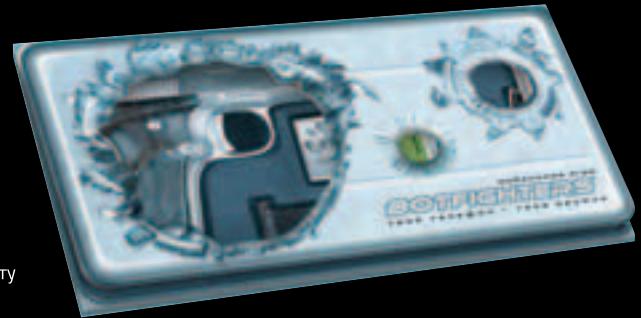
МИНУСЫ

При всех плюсах это все-таки *hack'n'slash*: когда откроете секреты, вам вряд ли захочется повторно проходить игру.

Принимая во внимание рамки жанра, лучше некуда. Еще одна неплохая игра по фильму – коли так пойдут дела, давний стереотип рухнет окончательно.

8,0

вооружись мобильным



BotFighters объявляет всеобщую мобилизацию.

Включайся в новую мобильную игру BotFighters – это реальная перестрелка SMS-сообщениями.

Будь начеку! Враг уже послал SMS. Теперь дело за тобой. Покажи, кто мобильнее. Твой телефон – твое оружие!

Правила прости: зарегистрируйся на сайте игры или пошли SMS-команду REGISTER по короткому номеру 1111 в сети МегаФон. Каждый участник является твоим потенциальным противником, убив которого, ты зарабатываешь очки и приобретаешь более современную защиту и оружие. А если убили тебя, ты можешь «воскреснуть» снова! Подробности на сайте:

www.botfighters.ru Справочная служба – тел. 507-7777.

Центры обслуживания абонентов: Москва, ул. Бахрушина, д. 32, стр. 1 (метро «Павелецкая»); ул. Новослободская, д. 23 (метро «Новослободская», «Менделеевская»).

Фирменный салон МегаФон (ООО «Мобитель»): Москва, пл. Малая Сухаревская, д. 1 (метро «Сухаревская»); тел. 564-8877.

Наши дилеры: Евросеть 777-7710, Техмаркет 723-3333, Связной 500-0333, Анарион 974-2323, Мобильные Советы 729-5710, MAXIMUS 721-3366, Мобитель 243-3243, DIXIS 722-2222, Прейс-центр 214-2762, ABC-Telecom 258-2255, Бета Линк 725-6005, Маранд АЕ 290-6555, VOBIS 796-9228, М.Видео 777-7775, Астра Телеком 937-5141, АЛАН Связь 745-2390, Элмос-Лайн 254-4880, Мегасот 247-2000. Сеть автоматов по продаже карт экспресс-оплаты Парнет, которые расположены во всех торговых центрах Москвы и Московской области.

BOTFIGHTERS

Твой телефон – твое оружие



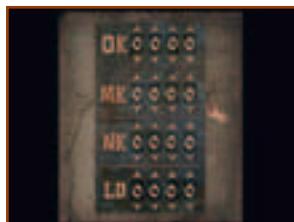


СКРИПКА, ТРУБКА И МУМИЯ

THE MYSTERY OF THE MUMMY

РЕАЛ-ТАЙМ

Драматизм игре придают несвойственные этому жанру временные ограничения. К примеру, если, заблудившись в подземелье, у вас погаснет факел, то считайте, что на Бэйкер-стрит станет на одну памятную табличку больше.



▲ Одна из классических головоломок с кодом. Ответ кроется где-то в комнате.

► В поисках заветного триггера иногда становишься крайне раздражительным.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo

■ РАЗРАБОТЧИК: Frogwares ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (8 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.frogwares.com.ua/sherlock>
КИРИЛЛ КУТИРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Н е надо искать аналогий между историей TMotM и рассказами сэра Артура Конан Дойла. Не найдете, так как сюжет игры – это полностью вымысел разработчиков из Frogwares. Хотя, по их собственным заявлениям, источником вдохновения явилось не что иное, как творчество «того самого» знаменитого английского писателя. Итак, начало двадцатого века. Вы выступаете в роли самого Шерлока Холмса, расследующего таинственное самоубийство известного археолога. Действие всей игры происходит в викторианском особняке и в его окрестностях. Как истинный ценитель приключений и раскопок, археолог позабылся о расстановке всевозможных ловушек по всей площади своих владений. И шагу ступить нельзя, не наткнувшись на тайную ступень или «активный» подсвечник. Временами это напоминает не расследование, а поход Индины Джонса за Священным Граалем.



▲ Удачное сочетание игрового процесса со скриптовыми сценами – одно из основных достижений разработчиков.

Каждая из головоломок, будь то подбор цифр для секретного сейфа или поиск ключа в книжном шкафу, логически обоснована и вполне адекватна сюжетной линии и окружающей обстановке. То есть если вы нашли ключ, будьте уверены, что его надо вставить в замочную скважину закрытой двери. И уж точно не нести на кух-

РЕЗЮМЕ**ПЛЮСЫ**

Интересный запутанный сюжет, синтетивные и действительно логичные головоломки, качественные скриптовые сцены.

Если выдался тихий зимний вечер, все друзья куда-то поразъехались, а по телевизору ничего интересного, устанавливайте и получайте удовольствие.

СТРАНА ИГР**МИНУСЫ**

Полное ограничение передвижения и каких-либо действий, неудобная реализация активных элементов на темных поверхностях.

7,0

платиновый спонсор



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков компьютерных ИГР КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

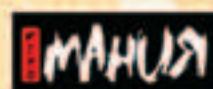
- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделях.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:



SUPER 1: Карт-Экстрим

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: In-house ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 8

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 266, 32 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Гонки на картах относятся к числу тех жанров, которые не пользуются особой популярностью среди разработчиков компьютерных и видеоигр. Смелой попыткой на столь редком поприще можно по праву назвать виновницу обзора.

В нашем распоряжении имеются два режима: аркадная игра и симулятор.

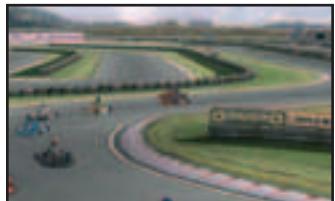


▲ Картонные зрители и деревья в 2000-м году были в моде.

Выбрав первый, вы сразу же без особых приготовлений окажетесь в разгаре проходящего соревнования, где сможете утолить жажду скорости. Единственное, что требуется – выбрать приглянувшуюся трассу. Желающие значительно усложнить задачу могут покопаться в различных настройках. Разрешается задей-

ствовать модель повреждений, опции перегрева двигателя и износа шин, а также изменить погодные условия. Но учите, что даже при отключенных дополнительных эффектах и слепящем глаза ярком солнце получить заветный золотой горшок для мусора не так-то просто. Стоит набрать скорость, как на первом же повороте вас непременно выбросит на обочину. Всему виной крайне чувствительное управление, которое требует привыкания и отработанного мастерства. В противном случае ваш картинг превратится в неуправляемую газонокосилку, не желающую покидать травяные участки трассы. По нынешним меркам графическое исполнение смотрится не так впечатляюще, но, учитывая то, что игра была выпущена в 2000 году, это объяснимо.

В режиме же карьеры демонстрировать свои навыки предстоит на протяжении всего сезона на десяти трассах, которые проходят в



▲ Трассы, представленные в игре, проходят в Великобритании.

Великобритании. Здесь также отыщется куча всевозможных настроек, да и самому картингу при желании можно произвести необходимый тюнинг. Выберите себе любой по душе из представленных трех классов (TKM, ICA и Formula A), и вперед, к победе! ■



РЕЗЮМЕ

/5,0/

Игра в первую очередь пригнется поклонникам нетипичных гоночных симуляторов.

СТРАНА ИГР

КРЕЙЗИ ДРЕЙК

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: platform ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: eGames ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 133, 32 MB RAM

■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Первое, что приходит в голову после запуска «Крейзи Дрейк» – неужели разработчики потерялись во времени и пространстве, выпустив такого рода игру в новом тысячелетии, да к тому же на PC?

Самое место проекту – в году эдак 95-ом, развлекать владельцев Sega Mega Drive или SNES. Что забыл утконосый супергерой в чу-

▼ Все же интересное устройство у местных телепортаторов!



мозоли на пальцах! И все из-за присков коварного доктора Фоулбрайна, ставившего из королевства Священное Золотое Яйцо.



▲ Зомби с топором между лопаток? Ничего удивительно-го, мы же на кладбище.

кой эпохе? Однако стоит лишь прозвучать первым аккордам на клавиатуре, как все домыслы тут же растворяются в приятном чувстве ностальгии.

На соседнем экране у меня вовсю резвятся модный Ratchet и его спутник, малыш Clank (шепотом признаюсь, мой нынешний кумир), но воспоминания не променять ни на что. Созданные в лучших традициях классических платформеров скроллинговые уровни, забавный и, главное, харизматичный главный герой и, вы не поверите,



▲ Какая грация! Такому умению держать ствол позавидовал бы сам Джеймс Бонд.

Для нас приготовлены шесть локаций, которые разрешается проходить в любой последовательности. Полетать на воздушных шариках можно в Веселом лесу, а острых ощущений предлагается поискать в доме с привидениями. И куда бы вы ни направились, везде ждут бесконечные прыжки по платформам с попутным истреблением монстров, поисками секретов и ожесточенны-

РЕЗЮМЕ

/5,0/

Забавный скроллинговый платформер. Жаль только, что геймпада не хватает.

СТРАНА ИГР



михватками с боссами, притаившимися в конце уровней. Напоследок отмечу, что лично мне по стилю исполнения игра напомнила эдакую безобидную версию Boogerman, небезызвестного хита для Genesis, о котором мы писали в рубрике «Эмуляторы» в одном из прошлых выпусков журнала. ■

ЧУЖИЕ ЗВЕЗДЫ 2: Атака Клонов

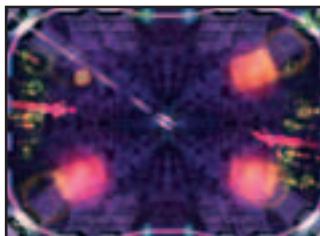
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/Но-
вый Диск ■ РАЗРАБОТЧИК: Pompom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускори-
тель ■ ОНЛАЙН: <http://www.snowball.ru/>

АНДРОНИК НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

**СТРАНА
ИГР**

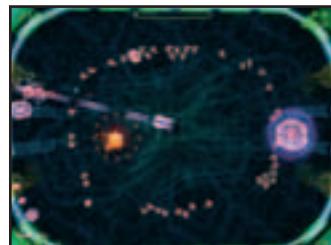
СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Я одержим. Читайте по губам: ad-dic-ted. На часах уже далеко за полночь, и в результате усиленных тренировок полученный накануне желтый пояс отправляется в мусорное ведро. Открываются новые горизонты, а значит, пора снова в бой. Кому принадлежат чужие звезды? Явно не нам. Единственное, в чем я точно уверен, – космические мутанты тоже не спят по ночам. Похоже, они вообще никогда не спят, а только и делают, что



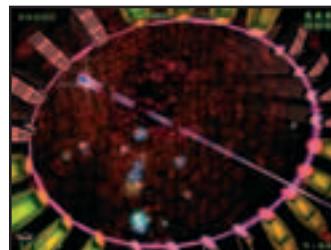
▲ Любая галактическая арена отличается своим неповторимым стилем.

покоряют галактики. Правда, мне искренне наплевать, я сажусь за штурвал своего суперистребителя с одной единственной целью – набрать как можно больше очков. А цветной пояс – всего лишь признак мастерства, ознаменовавший повышение уровня сложности. Проще, наверное, не бывает: крохотный кораблик, подогнанное под



размер экрана поле битвы и кружащие вокруг стаи пришельцев самых причудливых форм и расцветок. Плюс к этому – всевозможные бонусы, среди которых попадаются особенно ценные самоанодящиеся ракеты и защитное поле. Казалось бы, все это мы видели и не раз, так чем же завлекает в свои сети проект?

Празднику заправляют трехмерные спецэффекты, выделяющие игру из череды нудных и невыразительных космических стрелялок. Кроме того, любопытна схема управления. Клавиатура отве-



▲ В поле зрения – около десяти пришельцев, а на таймере – менее десяти секунд...

четает всеми стрелками за передвижение, а мышка тащит за собой прицел. Главное, научиться работать слаженно, и тогда вы сможете выполнять интересные маневры, например, описывать круги вокруг вражеской посудины, не переставая точить ее корпус лазером.

Формула успеха кроется в простоте игрового процесса, приятной графике и, конечно же, тоннах космических мутантов, вставших на пути героя. ■

РЕЗЮМЕ

7,5

Симпатичная космическая стрелялка, которая подкупает своей простотой.

СТРАНА ИГР



Представьте себе как две команды животных, которые по каким-то необъяснимым причинам забыли, как ходят по земле, и стали летать, сражаются в воздухе. И любое соприкосновение с земной поверхностью грозит окончанием их...



...жалкого существования и замене игрока в команде. Первый игрок управляет голубой командой, второй – красной. Когда в одной из команд совсем не останется игроков, вторая объявляется победителем.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-co@mail.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@mail.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интек". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2002 Iogicicon. All rights reserved.

МАГАЗИН

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



\$ 89.99

MechWarrior 4:
Mercenaries

\$ 49.99



Quake III: Gold
Edition

\$ 269.99 (PAL, RUS)
/ \$ 269.99*



\$ 83.99 / \$ 79.99*

Chameleons for
PlayStation 2
(цветные накладки)

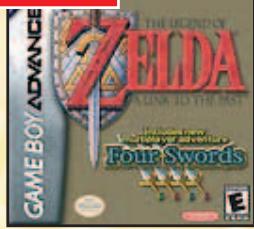
\$ 53.99 / \$ 79.99*



Kingdom Hearts

\$ 65.99 / \$ 79.99*

\$ 56.99



The Legend
of Zelda: A Link
to the Past

\$ 59.99



Super Mario Advance 3:
Yoshi's Island

\$ 55.99



Metroid Fusion

\$ 33.95



(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap

\$ 90.99



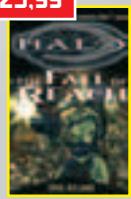
Grand Theft Auto:
Vice City -
Soundtrack Box Set

\$ 29.99



Onimusha 2:
Samurai's
Destiny: Yagyu
Jubei Figure

\$ 25.99



(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure

\$ 99.99

\$ 87.95/
83.99*

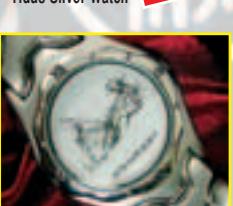


Die Hard:
Vendetta



(Blizzard) Warcraft III Action Figure: Storm Rage
The Night Elf

\$ 29.99



Final Fantasy X:
Tidus Silver Watch

\$ 67.95



V-Rally 3



Yu-Gi-Oh!: The Eternal Duelist Soul

Minority
Report



\$ 62.99 / \$ 83.95*

shop
w.e-shop.ru



\$ 59.99/\$ 79.99*

PlayStation 2
PlayStation 2



\$ 79.99/\$ 79.99*

WWE
Smackdown!
Shut Your Mouth

Беспроводной
джойстик 2.4GHz
Logitech Cordless
Controller

\$ 105.99



Contra:
Shattered Soldier

\$ 79.99*



Ratchet & Clank



Grand
Theft Auto:
Vice City

\$ 59.99/\$ 79.99*



The Lord of the Rings:
The Two Towers

\$ 59.99/\$ 83.99*

\$ 99.99



GAME BOY ADVANCE



Doom II

\$ 55.95



Dungeons & Dragons:
Eye of the Beholder



The Lord of the Rings:
The Fellowship of the
Ring



\$ 63.99



Lunar Legend

\$ 56.99

V-Rally 3



(Bungie) Halo:
The Fall of Reach

\$ 67.95



Yu-Gi-Oh!: The Eternal Duelist Soul

СТРАНА
ИГР #3(132)

e-shop

Да, Я хочу получать
БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ E-Shop

Город

Улица

Дом

корпус квартира

ФИО

Отправьте купон по адресу:

101000, Москва, Главпочтamt,
а/я 652, E-Shop

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

НАМ ПОМЕДЛЕННЕЕ И ПОГОРЯЧЕЕ!

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

MADONION МЕНЯЕТ ИМЯ И ПРОПИСКУ

«Безумный Лук» (компания Mad-Onion), прославившийся тестами производительности для геймеров 3DMark (а также менее популярными PCMark/SYSmark/MobileMark), сообщил о смене названия на Futuremark.

Как ни странно, но это имя компания уже носила в девичестве, когда еще только создавалась. Но три года назад, в 1999-ом, впервые испытав народную любовь к 3DMark99, солидная Futuremark решила стать ближе к людям и сменила наименование на более забавное и привлекательное MadOnion. Несколько переименование помогло – вопрос открытый, но за прошедшие годы продукты «Безумного Лука» составили реальную конкуренцию лидеру рынка тестов – Ziff-Davis'у. Видимо, чтобы подчеркнуть серьезность намерений и в связи с успехами в бизнесе, старое название теперь восстановлено. Изменился и сетевой адрес, теперь он – <http://www.futuremark.com>.

ПЕРВЫЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬТР СПАМА

Мы уже писали, что доля спама (нежелательной почты) в Сети ежегодно возрастает, доходя до 20% всего почтового трафика. Выходит, при наметившейся тенденции к 2005-ому году уже каждое второе письмо будет рекламным. Плохо? Не то слово! Поэтому уже сегодня многие производители выходят на рынок со средствами фильтрации почты. «Лаборатория Касперского» в начале декабря представила свою новинку – Kaspersky Anti-Spam. Этот продукт, предназначенный для средних и малых предприятий, может распознавать и уничтожать до 95% нежелательных писем. Пока, правда, идет бета-тестирование (<http://www.kaspersky.ru/beta.html?product=1094118>), но, возможно, к выходу этого номера полезную утилиту можно будет приобрести. «Наш новый продукт, созданный в сотрудничестве с компанией «Ашманов и партнеры», обладает рядом уникальных свойств, предоставляя заказчикам новое, исключительно эффективное оружие для борьбы со спамом. Прежде всего, это лингвистические эвристики, позволяющие распознавать смысл писем и с высокой вероятностью отсекать спам, а также ежедневные обновления антиспамовой базы данных для борьбы с последними трюками спамеров. Благодаря этому заказчики могут значительно сократить расходы на ненужный почтовый трафик

и сократить непроизводственные затраты рабочего времени сотрудников», – комментирует Наталья Касперская, генеральный директор «Лаборатории Касперского». Так это или нет, мы скоро узнаем на практике. Тогда же можно будет сравнить отечественный фильтр с его самыми известными зарубежными аналогами – Norton Internet Security от Symantec и McAfee SpamKiller от Network Associates.

ГЕЙМЕРЫ ПОВОЛЮТ... ПОМЕДЛЕННЕЕ!

Производители чуть ли не каждый месяц «радуют» нас новыми моделями процессоров и видеокарт. За модой не угнаться, и потому многие сетевые игроки списывают неудачи на то, что противник сражается на более мощной машине и получает фору в 50-70 мс пинга. Но, возможно, «быстрый компьютер у противника» – это лишь распространенное заблуждение! Как известно, Futuremark собирает данные о производительности реальных компьютеров и публикует их на сайте (<http://www.futuremark.com>). Такие данные генерируются тестовыми утилитами компании и автоматически попадают в ее базу данных. Сведения о процессоре, видеокарте тоже входят в этот пакет, а потому Futuremark имеет ОБЪЕК-



ТИВНЫЕ данные об устройстве тысяч и тысяч машин геймеров (по тесту 3DMark2001 SE – как раз для игроков). Сводные результаты ежедневно публикуются в «Зале славы» (<http://www.futuremark.com/community/halloffame/>). Так какие же процессоры любят геймеры – быстрые и теплые или помедленнее, но и погорячее (от разгона)?

Вот ответ: Athlon XP/MP (1500-1700) –

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

В России стодолларовых купюр больше, чем в США!

Ранние системы измерения использовали части тела в качестве единиц длины. Например, локоть (45 см.) – это расстояние от локтя до кончика среднего пальца, а расстояние между руками, вытянутыми в сторону – это сажень (то есть 182 см.).

Ethernet – это зарегистрированная торговая марка компании Xerox, а UNIX – компании AT&T.

Самый длинный из зарегистрированных полетов курицы длился 13 се- кунд.

Когда стекло трескается, трещина распространяется со скоростью около 5000 километров в час.

«Стружка» (<http://www.uic.nnov.ru/~zni/>)

38%, Athlon (1000-1200) – 18%, Pentium 4 (1600-1700) – 14%, Pentium III (800-900) – 4%. Celeron и Duron по популярности на уровне Pentium III. Среди видеокарт лидирует ATI RADEON 9700/PRO. А вы-то думали...

КПК ТЕРЯЕТ НЕВИННОСТЬ...

Популярность компьютерных игр сравнивают лишь с увлечением компьютерной эротикой (и даже порно). И с этого года, благодаря усилиям Private Media Group, с ее сайта <http://www.private-pda.com> владельцы наладонных компьютеров смогут наполнить их флэш-карты эротическим содержимым. Предлагается два варианта: загрузка из Интернета (\$30 в год) или покупка уже записанных карточек (1 час видео). Качество содержимого гарантируется репутацией Private Media Group, ведущей свою историю с 1965 года. Рекламный ролик, повествующий о всех прелестях нового бизнеса, доступен на http://www.private-pda.com/images/_video/PDA.wmv.

ВЕБ-САЙТЫ ОБЪЕДИНЯЮТ... СЕМЬИ

Слава богу, есть в Интернете и что-то светлое. При помощи английского сайта Friends Reunited (<http://www.friendsreunited.co.uk>) на последнее Рождество 22-летняя дочь нашла 42-летнего отца через... 20 лет разлуки. Папа, потеряв работу, уехал из страны, бросив годовалую дочку и ее маму. И лишь благодаря базе данных Friends Reunited, где зарегистрированы 8 миллионов людей, 500.000 их рабочих мест, 40.000 школ и институтов, люди получают шанс найти друг друга, не прибегая к помощи частных детективов. Хотите прослезиться – загляните в раздел Success Stories упомянутого сайта. Кстати, Британский Совет планирует открыть аналогичные сайты и в других странах.



FLASH ИГРЫ

БУДУЩЕЕ ИНТЕРНЕТА,
ОТСТОЙ ИЛИ НАДЕЖНЫЙ
ЗАРАБОТОК?

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@gameland.ru

По данным Macromedia, ее фирменный Flash Player используют уже 222 миллиона человек, а каждый новый день его скачивает еще 1,4 миллиона. Эти сумасшедшие цифры говорят о том, что около 90% пользователей Сети могут просматривать страницы с Flash содержимым. Но станут ли они это делать?

Сегодня модно ругать Flash, как было модно восторгаться им в те давние времена, когда технология только-только появилась. Однако ругань – удел высоколобых экспертов, а народные массы имеют свою точку зрения: Flash – это удобно, наглядно, иногда симпатично и, главное, интерактивно. Технология используется в веб-дизайне и презентациях, обучении и рекламе. А кроме того, замечательно подходит для создания игр – почти любого жанра и сложности. Более того, эта технология постоянно совершенствуется. Разработчики, не пренебрегающие Flash, с недавних пор не ограничены однопользовательским режимом. Использование серверных технологий Macromedia (Macromedia Flash Communication Server MX) совместно с Director MX делает Flash прекрасной платформой

для онлайновых многопользовательских игр, причем в реальном времени. Так что удивляться востребованности Flash бессмыслиценно, она будет только расти, пока на рынке не выкинут что-то превосходящее сегодняшнего кумира по всем статьям.

МИКРО-НИША ДЛЯ МИНИ-ИГР

Разработчики, пишущие для своих игр особые движки, смотрят на Flash съяско. Программировать в этой среде, с их точки зрения, все равно, что использовать готовые наборы для конструирования игрушек типа Game-Maker'a или Dark Basic'a. Удобно, быстро, но за пределы заложенных в продукте решений не выскочишь! А значит, игра неминуемо зажата тесными рамками готовых решений. С таким мнением можно соглашаться,

FLASH-ИГРЫ ДЛЯ «СТРАНЫ ИГР»

На нашем сайте (<http://www.gameland.ru/post/20466/default.htm> и <http://www.gameland.ru/post/20688/default.htm>) можно посмотреть некоторые Flash-проекты, присланные на Конкурс любительских игр'02. Игрушки очень характерны – незатейливый сюжет, хорошая озвучка, простое управление, предусмотрена возможность сохранения. В первой аркаде игрок выступает в роли благородного киллера, приканчивающего (или нет...) босса мафии. А во второй – наемный убийца, у которого еще осталось чувство справедливости, должен исправить свою ошибку в Токио – убрать-таки Красного Барона. Геймплей разнообразит то, что первого встречного убивать нельзя: стреляем только если в правом верхнем углу – изображение оружия...



Конкурс!

Хочешь выиграть классную акустику, модем или сканер? Пришли максимальное количество названий самых популярных игр работающих с игровыми манипуляторами по адресу:

genius@gameland.ru

Ответы высыпать до 18 февраля 2002 года



Genius №1 в России по известности и распространенности на рынке компьютерных комплектующих и периферии*

*по данным группы компаний "КОМКОН", интернет-сайта IXBT.COM и опросов на VoxRu.Net за 2002 год.

Призы предоставлены компанией "Бюрократ".

Genius
<http://www.genius.ru>



COVER STORY Splinter Cell

Это радикальный отход от идей и принципов, пропагандируемых в предыдущих играх от Тома Клэнси.

МЫСЛИ ВСЛУХ и ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Новые рубрики, где мы собираемся препарировать игры. Вот, к примеру, вышла четвертая часть супермегагиперпуперсериала - Heroes of Might & Magic. И стали мы ее изучать и рассматривать. Мир Greyhawk - первое знакомство.

БЛИЦКРИГ

Первый полноценный эксклюзивный обзор этой замечательной игры от гуру российских разработок - Nival.

SIMCITY 4

Город картонных австралопитеков.

ТЕХ

Первый взгляд: ABIT Siluro GF4 Ti4200-8X OTES, CoolPix 3500. Обзор процессоров для игр. Сделай сам: Видео — в компьютер. Пошаговое руководство: как поставить на свой компьютер две операционные системы. «Крякнутый Кейс».

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, топ 20, Игровой трубопровод, Российский игровой трубопровод и т.д.

но можно и спорить. Давно замечено, в хорошей игре главное – gameplay (игровой процесс), а отнюдь не графика и движок как таковые. Они – как масло в каше: вкусное блюдо сделают лучше, но подгоревшее или неправильно приготовленное не исправят. При желании легко припомнить проекты с отменной картинкой и суперским движком бездарно провалившиеся на рынке. А с другой стороны, в Интернете по сию пору стоят сотни серверов,

НОВЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ!

Один из забавных приемов, доступных Flash-дизайнеру, – использование спрайтов из старых игр в новых анимационных проектах. Раздобыть популярных некогда персонажей можно на профильных сайтах Интернета или поступить еще проще. Достаточно скачать эмулятор нужной игровой консоли, раздобыть ROM копию интересующей игры и rip'ануть оттуда искомого персонажа. Быть хакером для этого не нужно: снимите скриншот и вырежьте героя в любом подходящем графическом редакторе...



waveFlash), но в большинстве случаев ссылка находится прямо на сайте Flash-игры.

После того как плейер установлен, можно знакомиться с играми. Первый заход сделаем по любимым ссылкам главного редактора «Страны Игр» Юры Поморцева. Он любит:

1. Бродилку <http://www.palais-detokyo.com/fr/tokyogames/game1/oroniyama.html>
2. Стрелялку по эльфам http://www.eidosinteractive.co.uk/htm2_christmas/game.htm
3. Гонку на снежном шаре <http://www.orisinal.ws/games/snowrider.htm>
4. Пьяного Санта-Клауса на крыше <http://www.rancongames.com/sobersanta.html> (уверенно набирает до 1500 очков!..)

А любимый Flash-мультяшник Ю. Поморцева – ужастик, в котором



Корсары III

«Единственная в мире игра, которая позволит вам почувствовать себя истинным пиратом: на воде, на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых ожидаемых российских игр»

Страна Игр



ONLINE

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

убивают 32 человека, включая двух зомби и одного ангела (<http://yonkis.ya.com/flash/madness.htm>). Ну и картинка для ежедневного разглядывания – фото очаровательной девы на <http://www.hig.se/~mad/flash/visa.html>.

А ПОКРУЧЕ?

Есть ли такая Flash-игра, которой хватит не на пару часов, а хотя бы на несколько дней? Вполне возможно, что да. Искать такие хиты следует на специализированных онлайновых коллекциях. Начнем с Рунета.

Flash Games – игровой портал (<http://www.fgames.com.ru>). Похоже, основной ресурс нашего сектора Паутины по Flash-играм. Их тут очень много. Аркады, азартные игры, файтинги, ролевики, квесты, приколы, шутеры, эротика – в общем, все что угодно. Лучшее место для старта!

«Лучшие развлечения на HotIndex.RU» (<http://entertain.hotindex.ru/games/flash/>). 36 игр размером от 9 до 1000 KB представляют прелести Flash всем желающим. Квесты, аркады, файтинги, раскраски и даже драки Бритни Спирс с неким Билли. Хит – трехмерный (о... но мы-то понимаем...) симулятор истребителя.

«Фоторобот Ultimate Flash Face»

ЧТО ЕСТЬ FLASH?

Flash (флэш) – мультимедийная технология компании Macromedia (<http://www.macromedia.com>), ориентированная на Интернет. Дает уникальный способ представления информации при помощи интеграции динамичной двухмерной векторной графики, звука, текста и нелинейных алгоритмов интерактивного отображения информации.

Говоря проще, продукты, созданные по этой технологии, являются анимированными интерактивными приложениями, мультимедийные возможности которых ограничиваются лишь воображением и виртуозностью авторов проекта...

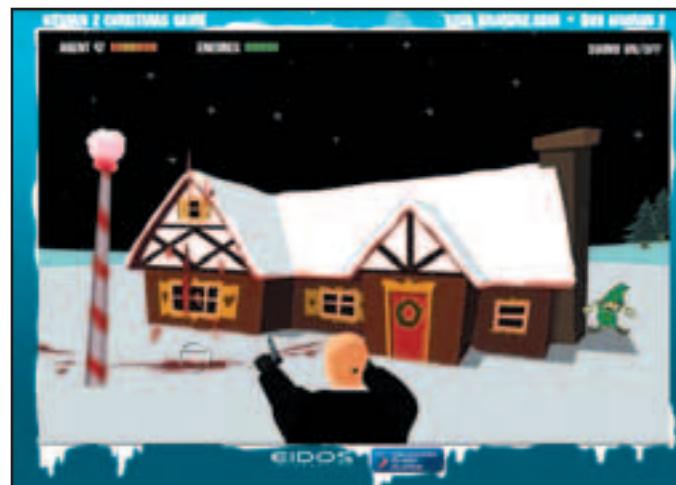
(<http://flashface.flashmaster.ru>). Очень забавный и актуальный для России сайт. Попробуйте создать фоторобот приятеля, используя Flash. Теперь добавьте надпись «Его разыскивает милиция, звонить 02», биографию (детдом... зарезал препода... школа для убийц... зарезал директора... бомж... зарезал киоскера... розыск) и наклейте у подъезда жертвы. Оживление и веселье гарантированы.

За рубежом пальму первенства держит Newgrounds.com. Особо интересны разделы с куколками для «одевания» (<http://www.newgrounds.com/collections/dress.html>) и пародии на видеоигры (<http://www.newgrounds.com/collections/vg.html>).

Кстати, Flash-игры могут быть бизнесом и неплохо продаваться! Коммерческие разработки можно найти у Clever Media (<http://clevermedia.com/shareware/>), Flash Arcade (<http://www.flasharcade.com>), Game Scene (<http://www.gamescene.com>) и так далее. Пакет игр для своего сайта можно приобрести примерно за \$100.



Один день из жизни Sub-Zero вы можете посмотреть на newgrounds.



А теперь поем: Hitman 2, Hitman 2, Silent Assassin – на мотив Jingle Bells. У каждого свои развлечения под Новый год...

ЗАРАБОТАТЬ! ПЕРВЫЕ ШАГИ...

Выходит, у Flash-дизайнера игр есть шанс получить вознаграждение за свой труд, а если дело пойдет – то и зажить совсем неплохо (есть еще реклама, презентации, сайты и так да-

лее). Но с чего начать? Наверное, с покупки инструментов разработчика. Легальные копии обойдутся от \$200 до \$700. А затем – учеба и практика...

Технология Flash хороша тем, что осваивается весьма быстро. В Сети существуют многочисленные сайты с по-

дробными инструкциями по созданию мультифильмов, баннеров, заставок и прочего. Что касается игр, то рекомендуем начать, например, с <http://www.flashteacher.ru>, раздел «Игры». Тут есть примеры работ, сопровождаемые пошаговыми инструкциями всеми необходимыми файлами. Полезно заглянуть и в раздел «Первые шаги» (<http://www.flashteacher.ru/cgi-bin/tutorials/tutorials.cgi?03>).

О создании более сложных, скажем, ролевых игр на Flash узнаем на Zone 5 (<http://zona5.al.ru>). Тут же отыщутся исходники, русифицированная справка для Flash MX и еще много полезного. Для самых опытных полезны ресурсы типа RA Studio (<http://www.rastyle.com>), где подробно рассматриваются особенности новейших продуктов от Macromedia, их применение, достоинства и недостатки. Очень полезны заметки по оптимизации созданных Flash-продуктов, их отладке, описания выявленных багов и глюков. Несомненно, всем Flash-дизайнерам будет важно узнать о «Десяти главных ошибках Flash-роликов». Поучитель-

ная статья на эту тему есть на <http://www.usethics.ru/lib/flash1/>. Кстати, обучаться Flash можно за деньги. Неделя учебы в сертифицированном центре (<http://www.realtimeru/flash1.htm>) обойдется почти в \$500. Окончившему курсы выдается красивый диплом на английском языке... ■

PS SERVICE.RU



- ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ БИЗНЕСА
- ПСИХОЛОГИЯ
НА НАЧАДЫ ДЕНЬ
- ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ



www.psystyle.ru - ежедневное обновление

GOЯRE

ПЕРВАЯ КРОВЬ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



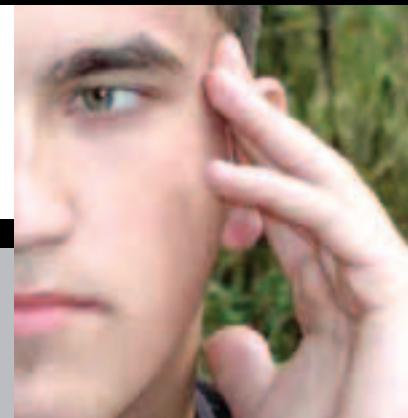
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Copyright © 2002 CRYO. Developed by 4Drauers Software inc. Programmed by Pyecon Pty ltd. Engine by Siam Software. Published by CRYO. All rights reserved.

КИБЕРСПОРТ v.0.2

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Привет! В этом выпуске рубрики «Киберспорт» я расскажу о том, что представляет собой организация Cyberathlete Professional League, и какую пользу она приносит игрокам. Дальше мы, как обычно, перейдем к последним новостям мирового киберспорта, и напоследок вы познакомитесь с наиболее популярным оружием Counter-Strike в статье от игрока команды ASUSc58 – Wormsik'a.



Узнав немного о WCG, мы переходим к другой не менее известной организации, вкладывающей огромные деньги в развитие киберспорта. Я говорю о Cyberathlete Professional League (CPL) или, по-нашему, Профессиональной Лиге Кибератлетов. CPL была образована в США 26 июня 1997 года, ее создателем и президентом является Ангел Муноз. За всю историю своего существования CPL провела огромное количество турниров в таких странах, как США, Германия, Британия, Голландия, Сингапур, Бразилия, Норвегия и Австралия. На данный момент CPL имеет два представительства – американское и европейское. Общий призовой фонд проведенных в США турниров CPL составил более 1 миллиарда американских долларов. Начиная с 31 октября 1997 года, когда был проведен первый турнир CPL – the Frag, эти деньги были разыграны между огромным количеством профессио-

нальных игроков. Но США находятся не близко, и поэтому говорить о деньгах, далеких от кармана русского игрока, я не буду. Ведь и у нас в Европе есть своя лига. CPL Europe появилась в феврале 2000 года, но почти год понадобился для проведения первого турнира. С 9 по 12 декабря 2000 года в Германии прошел турнир MPlayer Europe CPL, положивший начало целой серии чемпионатов, собирающих всех европейских игроков, среди которых не раз оказывались и россияне. Штаб-квартира CPL Europe находится в Кельне, Германия, а президентом является Ральф Рейчет, в прошлом известный Q1 игрок SKIGriff. К сегодняшнему дню число проведенных европейских турниров от CPL равняется семи, и общий призовой фонд составил 155.000 евро. В пять из семи турни-



ДОСЬЕ

Игра: Counter-Strike
Стаж: 2.5 года
Ник: a-Line|Antikiller
Имя: Виталий Смирнов
Возраст: 19 лет
Город: Москва

Antikiller: Однажды друзья затащили меня в клуб, в который я категорически не хотел идти, потому что хотел выделиться среди других – большинство было помешано на играх, а слова типа «Как я тебя из 4.6!!!» я не воспринимал, но однажды мне пришлось зайти туда за другом, с которым мы собирались поиграть в футбол. Там я увидел, как все орут что-то вроде «Вася, он на крыше или он сзади». Постоял, постоял и решил поиграть полчаса, ну и поехало – вошел в ажиотаж. Вот так и начал сидеть с утра до ночи, тренироваться. Смотрел демки наших отцов: RVC, ACT, VIP, BAD и решил, что пока не буду играть лучше них, не успокоюсь.

Состоял в кланах WnR, vip, c58, forZe. Сейчас является лидером команды a-Line

СТАТИСТИКА РУССКИХ ПРИЗОВЫХ МЕСТ НА ТУРНИРАХ CPL EUROPE (Q3)

Кельн, Германия, декабрь 2000 – второе место занял Роман «Polosatiy» Тарасенко, выиграв 4.000 евро
Пандахаллен, Голландия, май 2001 – первое место занял Алексей «Death» Алексеев, выиграв 3.000 евро
Кельн, Германия, май 2002 – первое место заняла команда ForZe, выиграв 5.000 евро

Дважды на турнирах выступали русские команды по Counter-Strike, M19 и Cyberfight, но им не удавалось даже выйти из группы – настолько высок уровень CS в Европе. Очень хочется верить, что в 2003 году дела у наших команд и игроков будут складываться еще более удачно.



ров принимали участие русские игроки, причем небезуспешно. На этом мой рассказ про CPL подходит к концу. Пора переходить к битвам на родных аренах. Сегодня я решил остановиться на Counter-Strike.

С самого начала в России существовали две значимые школы Counter-Strike – питерская и московская. Питерские CS-еры добились очень много, приняв участие в двух финалах WCG и став чемпионами WCG в 2002 году. В Москве же никак не может закончиться процесс формирования хотя бы одной стоящей, а главное, стабильной команды.



Официальный логотип CPL

До недавнего времени в Москве существовало всего две авторитетные команды – ForZe и Cyberfight, которые постоянно выясняли отношения между собой на всевозможных турнирах, еще несколько команд послабее наступали

им на пятки. Но в конце 2002 года в ForZe произошел раскол, и сразу три игрока – Overdrive, Medion и Antikiller – покинули команду. К ним присоединились Patrick (ушедший из c58), Dimadread, а чуть позже Fin. Новая команда получила имя a-Line, и сейчас они являются сильнейшей командой Москвы. Успеху способствовала великолепная игра одного из лучших CS-игроков России, а также капитана Национальной сборной, Antikiller'a – о нем вы можете прочесть во врезке сверху. ■



Ангел Муноз – президент CPL (США)

НОВОСТИ И ТУРНИРЫ

1

1 января 2003 года в голландском городе Роттердам завершился шестой сезон европейского кубка Euro Cup по игре Counter-Strike 5x5. В течение 4 месяцев длились отборочные соревнования по Интернету, в которых приняли участие 36 команд. Лучший русский клан M19 не смог даже выйти из своей скандинавской группы, что говорит о высочайшей конкуренции в Европе. В финальную часть турнира, которая проходила уже на LAN'e в Роттердаме, пробились четыре клана: mTw (Германия), a-Losers (Германия), eoLithic (Норвегия) и Ocrana (Финляндия). Всего 3 матча понадобилось выиграть норвежской команде eoLithic (Knoxville, Dark, Naikon, Xeqlr, Damien) для того чтобы стать чемпионом Европы по Counter-Strike 5x5. В финале eoLithic без труда переиграли немцев из mTw на картах de_nuke (счет – 13:5) и de_inferno (счет – 13:5).



eoLithic в действие

В номинации Euro Cup Quake3Arena 4x4 отборочные соревнования и финальный матч проходили также по Интернету. Два московских Q3-клана, ASUSCyberfight и ForZe, принимали участие в отборочных, но дальше 1/8 финала ни одному из них пройти не удалось. Ключевым матчем всего сезона стала встреча между лучшими шведскими командами Eyeballers и Ice Climbers, в ко-

транслировалася по радио для киберспортивных Team Sportcast Network. 28 декабря 2002 года интернет-портал <http://www.cybefight.ru> организовал онлайн-битву лучших европейских игроков в Quake3 – Cyberfight Allstars Q3 TDM 4x4. Были выбраны восемь сильнейших, по мнению Cyberfight, тимпейных игроков, которых разбили на две команды. Составы получились такими:

Allstars #1 – Mikes (ForZe), Fazz (Eyeballers), Gopher (Ice Climbers), Boney (Action Ligan)
Allstars #2 – Fhebus (Wutai), Cooler (ASUS-Cyberfight), Desp (Eyeballers),



eoLithic в полном составе

EYEBALLERS: DCSP, FAZZ, ANAKIN



Кубок EuroCup 6

рой со счетом 3:2 по картам победила команда Eyeballers (Desp, Fazz, Anakin, Opium). Это была 1/2 финала, а в финальном матче Eyeballers предстояло встретиться с французским кланом Against All Authority. Французы ничего не смогли противопоставить Eyeballers и проиграли всюду 0:3 на картах pro-q3dm6 (счет 170:102 в пользу Eyeballers), q3dm14tmp (счет 114:70) и ospdm5 (счет 132:129). Финальный матч

Fox (Ice Climbers) Игры проходили на скандинавских серверах, и у всех игроков были приблизительно равные пинги. Было сыграно три матча на самых популярных картах в Q3, и во всех трех играх победу одержала команда Allstars #1. Счета были такими: карта q3dm14tmp (счет 84:62), ospdm5 (счет 106:83),

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВОГО КУБКА НАЦИЙ ОТ CLANBASE

К сожалению, единственный российский представитель в кубке Нации, женская сборная по Counter-Strike 5x5, вылетела из турнира, так и не сыграв свой матч в 1/4 плей-офф. Наши девушки должны были встречаться с Норвегией, но по неизвестным причинам бой так и не состоялся. В результате норвежки спокойно прошли в полуфинал.

ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!

программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

Сеть интернет-клубов
“ПОЛИГОН” приглашает:

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М. МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М. МО.

Ваше будущее в нашей
компании:

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505

КИБЕРСПОРТ УРОКИ МАСТЕРСТВА

ОРУЖИЕ, ЧТОБЫ ПОБЕЖДАТЬ

ОЛЕГ КЛАПОВСКИЙ АКА C58|WORMSIK

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ

Весь этот арсенал можно разделить на четыре разновидности: ружья, пистолеты-пулеметы, винтовки и пулемет. В нашей статье мы опишем только пистолеты-пулеметы и винтовки, так как остальные типы практически не нашли применения в командной игре.

В классе пистолетов-пулеметов нам интересен лишь один вид, так как остальные не находят особого применения среди игроков. Итак, представляем вам MP5 Navy – один из самых популярных пистолетов-пулеметов при нехватке денег. Одновременно с этим он является одним из самых точных видов оружия в игре и обладает высокой скорострельностью. Из него можно стрелять как очередями, так и одиночными выстрелами, при этом точность стрельбы не сильно пострадает. Недостатком этого оружия является лишь слабая мощность.

Следующий класс – винтовки. Здесь происходит разделение на оружие для террористов и контртеррористов. Террористы имеют в своем распоряжении AK-47 и SG-552. Первый тип оружия отличается большой убойной силой, при попадании в голову только чудо может спасти вас от смерти. Особо эффективен при стрельбе на средних и больших расстояниях. Стрелять лучше всего очередями в 2-3 пули, так как разброс пуль у AK-47 просто огромен. У SG-552 же особых преимуществ нет, единственным плюсом для его покупки – наличие оптического прицела. Основными же винтовками контролю являются Colt M4A1 с глушителем и Steyr AUG. Colt M4A1 обладает высокой точностью и скорострельностью, что особенно заметно с навинченным глушителем. Наиболеественный режим стрельбы – очередями по 3-4 пули. Глушитель еще хорош тем, что, несмотря на уменьшение мощности, мешает противнику определить по звуку, откуда по нему велась стрельба. Steyr AUG является полным аналогом SG-552 у террористов с одним отличием: более высокая точность стрельбы.

Отдельное место в классе винтовок занимает снайперская винтовка Arctic Warfare Magnum (AWP) или просто «слон». Самое мощное оружие в CS, имеет двойной оптический прицел и убивает с одного выстрела в корпус (исключение – попадание в ноги). Единственный минус – она практически бесполезна в ближнем бою, так как без оптического прицела стреляет на 90% в «молоко». AWP в основном используется в сочетании с мощным пистолетом, например, с Desert Eagle.



AK-47



SG-552



Colt M4A1



Steyr AUG



AWP

Начиная с этого выпуска я буду выкладывать конфигурационные файлы (конфиги) лучших игроков в Quake3 и Counter-Strike. Это поможет вам ознакомиться с настройками профессиональных игроков и создать свой собственный конфиг-файл, опираясь на популярные настройки. На нашем диске вы найдете конфиги таких игроков, как a-LineAntikiller (CS), cK.Fatality (Q3), 3D-Rambo (CS), M19*Nook (CS), Polosatiy (Q3), ASUSic58*unkind (Q3). Чтобы загрузить конфиг, необходимо в игре вывести консоль (~) и в консоли использовать команду exec и название файла .cfg. Например, exec unkind.cfg.

ПОСЛЕ ТОГО КАК В ВЕРСИИ CS 1.5 РАЗРАБОТЧИКИ УБРАЛИ РАСПРЫЖКУ, В ТЕХНИКЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ CS ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ DUCK JUMPЫ. СМЫСЛ ЭТИХ ПРЫЖКОВ СОСТОИТ В ТОМ, ЧТОБЫ, НАХОДЯСЬ В ВОЗДУХЕ, НАЖАТЬ КЛАВИШУ «ПРИСЕТЬ» (DUCK). ПРИ ЭТОМ ГАБАРИТЫ ВАШЕЙ МОДЕЛИ ЗНАЧИТЕЛЬНО УМЕНЬШАЮТСЯ, ЧТО СДЕЛАЕТ ПОПАДАНИЕ В ВАС БОЛЕЕ СЛОЖНЫМ.

GAME OVER

Все ваши вопросы, пожелания и замечания вы можете присыпать на мой электронный адрес: polosatiy@gameland.ru.

Компания "Бука" предупреждает: игры серии "Бяка" Аморальны



ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Лицам до 18 лет
не рекомендуется



В саундтрек к игре вошли произведения современных классиков жанра "Deadушки", "Мистер Малой" и "Пьянству Бойс".



Безумный трэшевый ядерный коктейль от легендарного Дани Шеполова - ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и вандализма, виртуальный секс, интерактивные галлюцинации с выносом точки зрения из тела, кадры переживания собственной смерти и общения с Богом, глобальные техногенные катастрофы и прочая концептуальная ересь (сторонники легалаиза однозначно оценят встроенную мини-игру "Веселый Шива"). Одним словом, термоядерная эпоха наступает...

Официальный дистрибутор
Энерг (game)

VZ.lab
www.vzlab.ru

Бяка
www.buka.ru

По вопросам оптовых и розничных продаж обращаться по тел.: (8950) 333 53 56, 333 54 40, e-mail: buka@buka.ru

SILENT HILL 2

А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ

ОСНОВНОЙ СЦЕНАРИЙ: LETTER FROM SILENT HEAVEN

Карты представляют огромную ценность на протяжении всей игры, так как без них крайне сложно ориентироваться на местности. Кроме того, на них всегда отмечаются все важные для прохождения места.

СТОЯНКА

После завершения небольшого монолога на фоне грязного зеркала покиньте общественный туалет. Джеймс решит отправиться в парк Rosewater, в котором он часто любил проводить время с ныне покойной женой.

Подойдите к синей машине, которая припаркована неподалеку, и подберите с водительского сиденья



ниагарту города. После этого спуститесь по лестнице по направлению к озеру Toluca. Пока есть такая возможность, наслаждайтесь хорошей видимостью.

ЛЕС

Бегите все время вперед по узенькой лесной тропинке и не обращайте внимания на лай и завывания, которые доносятся из лесной чащобы. По пути вам попадется колодец, на дне которого красуется загадочный красный квадрат. В подобных точках можно сохранять игру, правда, владельцам PC-версии разрешается использовать опцию save game в любом месте. К сведению, создатели намеренно пошли на риск и сделали пробежку такой продолжительной, дабы показать, насколько отдален город от остальной цивилизации. Еще пара минут, и вскоре вы достигнете ворот.

КЛАДБИЩЕ

У одного из надгробий Джеймс случайно встретит Анжелу. Девуш-



ка расскажет, что ищет свою маму, и предупредит, что в городе ввиду царящего тумана крайне опасно. Несмотря на все отговорки, следуйте к воротам, которые находятся справа от часовни.

WILSE ROAD

Бегите по дороге, минуя ранчо, и вскоре вы доберетесь до тоннеля, который приведет вас, наконец, в город.

SILENT HILL. ВОСТОЧНАЯ ЧАСТЬ

Вы выйдете на Sanders St. Со столика, который находится неподалеку от цветочного магазина, возьмите свою первую аптечку. Находясь в непосредственной близости к объекту, Джеймс невольно поворачивает голову в его сторону. Так что всегда внимательно следите за телодвижениями героя. Держите путь в западном направлении, и на пересечении Sanders и Lindsey вы увидите кровавые следы на асфальте. Следуйте за

странным монстром, почудившимся где-то вдалеке. Не ленитесь собирать бутылочки с целебной жидкостью, которые разбросаны по пути. На левой стороне дороги стоит памятник. Ознакомьтесь с историей Кровавого Болота, на месте которого был возведен Silent Hill. На Vachss Road вы снова увидите следы. В любом случае путь один, так как все улицы заблокированы. В небольшом дворике за железным забором вы найдете точку, где можно сохранить игру, и две бутылочки.

Вскоре вы доберетесь до стройплощадки, где необходимо перелезть через препятствие из досок. Как только герой подберет сломанное радио, на него набросится монстр. Не растерявшихся, Джеймс оторвет от ограждения доску, и вы сможете постоять за себя.

Зайдите на экран инвентаря и изучите радио. Выставьте звук на максимум, и благодаря характерному шуму вы всегда будете знать, когда рядом находятся монстры. Вернитесь обратно в город, который теперь просто кишит зомби. В северном конце Martin St. вы найдете труп. Обыщите его и подберите ключи от дома. Дальше ваш путь лежит в здание Wood Side Apartment, которое находится в западной части Katz St., но я советую вам сперва тщательно исследовать все закоулки города



в поисках различных бонусов. Одна из достопримечательностей – трейлер на Saul St., в котором можно сохранить игру и отыскать записку о Neely's Bar. На самом деле в этом баре на Neely St. ничего нет, кроме странной надписи на окне. Она гласит: «Тут была раньше дыра. Теперь ее нет».

WOOD SIDE APARTMENT

С доски слева снимите карту здания. Правда, читать ее непросто, так как лампочки почти везде разбиты, и к тому же какие-то идиоты забили досками все окна. На правой стене вы найдете красный квадрат, а значит, сможете сохранить свою игру.

Поднимитесь по лестнице на второй этаж и зайдите в небольшую прачечную комнатку справа. Ради интереса загляните в мусоропровод, после чего следуйте в квартиру 205. Манекен хвастается до боли знакомым платьем, не так ли? Снимите фонарик, и вас тут



же атакует монстр. Со светом играть станет гораздо веселее. Держите путь в апартаменты 210 и отыщите там патроны для пистолета. После этого вернитесь на лестницу и поднимитесь на третий этаж. За решеткой справа валяется ключ. Правда, вот незадача – маленькая девочка отшвырнет его ногой и в придачу наступит Джеймсу на руку. Неужели нельзя было использовать палку?

Загляните в квартиру 301. Вы обнаружите тележку из магазина, в которой дожидается своего обладателя пистолет. Спуститесь обратно на второй этаж, и в коридоре Джеймс услышит чей-то пронзительный крик. Следуйте к апартаментам 208, и за решеткой вы увидите вызывающего ужас монстра. В кресле перед телевизором сидят труп. Кого-то он напоминает... Обыщите шкафчик слева, и найдете ключ от квартиры 202. Хозяева вряд ли будут против вашего визита. По всей спальне порхают бабочки, а в стене красуется небольшая дыра, из которой Джеймс вытащил ключ.

Вернитесь в апартаменты 208. Теперь вы можете открыть дверцу старинных часов, а стало быть, решить первую головоломку (см. врезку) и получить доступ в соседнюю квартиру.

Воспользуйтесь северной лестницей. Поднимитесь на третий этаж и первым делом загляните в квартиру 307. Увиденная картина вас приятно удивит – настолько элегантно Pyramid Head, тот самый грозный монстр из коридора, разделывается со своими соперниками. Джеймс спрячется в чулане, в котором, заметьте, находится ключ от дворика.

В апартаментах 303 вы можете отыскать пару аптечек и патроны. Не забудьте подобрать в коридоре уже виденный ранее ключ от пожарной лестницы. Следуйте к юго-восточному крылу и спуститесь на первый этаж. В коридоре вы найдете коробку с соком. Здесь же выйдите на улицу, немножко подышите свежим воздухом и держите путь ко входу на западе.

Поднимитесь на второй этаж и загляните в уже знакомую прачечную. Сбросьте коробку с соком в мусоропровод. Таким хитрым способом вы протолкнете застрявший мешок. Выйдите на улицу и поройтесь в мусорной куче – вы отыщете монетку с изображением старики и заодно прочитаете статью о Салливане, который убил двух детей.

Снова пройдите в здание через западный вход и откройте дверь, ведущую во внутренний дворик. В осуженном бассейне вы запримите детскую коляску, в которой ле-



жит монетка с изображением змеи. Следуйте к двери на востоке и пройдите в квартиру 101. Заметьте на кухне ноги, торчащие из ходильника, и загляните в ванную комнату. Джеймс встретит толстяка Эдди, который хвастается перед унитазом своим сытым обедом. В апартаментах 104 можно найти патроны для пистолета. Вернитесь во дворик и пройдите на юго-западную лестницу. В западном конце коридора на втором этаже осталась закрытая дверь, правда, как выяснится, за ней нет никакой пожарной лестницы. Джеймс переберется в соседнее здание.

BLUE CREEK APARTMENT

Вы находитесь к квартире 203. Загляните в ванную комнату – Джеймс виртуозно запустит руку в унитаз и извлечет бумажник, в котором указан код. Сейф с четырьмя обоями для пистолета находится в соседней комнате (см. врезку).

Выйдите в коридор и обратите внимание, что на двери с номером 209 висит записка, в которой указано, где можно найти ключ. Пройдите на лестничную клетку и подберите в углу карту. Спуститесь на первый этаж и загляните в апартаменты 109. В одной из комнат Джеймс снова встретит Анжелу. Девушка лежит на полу с ножом в руке... Это значит лишь одно – вам предстоит серьезный разговор.

Как только Анжела убежит, возьмите с тумбочки нож и монету с изображением заключенного. В квартире 105 вы наткнетесь на странный комод с пятью отверстиями. Вот где пригодятся найденные монетки (см. врезку). Если бы мой дядя так изощренно прятал ключи, и мне приходилось бы решать загадки на протяжении получаса, чтобы попасть домой, я бы... В общем, вы получите доступ к знакомой квартире на втором этаже. Пройдите на балкон и переберитесь в соседние апартаменты. Соберите патроны, возьмите ключ от лестничной клетки и сохраните игру. Вернитесь в коридор и откройте дверь в северном конце.

БОСС #1

Наш любимчик на сей раз разделяется с зомби. Надо заметить, не менее элегантно. Убить босса



не так сложно – просто бегайте по помещению, стараясь не попасть под удары тесаком, и стреляйте в его железный колпак. Вскоре звонит сирена, и товарищ скроется. Спуститесь вниз по лестнице, и вы выйдете, наконец, на улицу.

SILENT HILL. ЗАПАДНАЯ ЧАСТЬ

Смело держите путь в северном направлении. Вы вновь встретите девочку – на сей раз она будет сидеть на стене. Поговорите с Лорой, пока она по устоявшейся традиции не убежит. Пройдите дальше по тоннелю, и вы окажетесь в парке. Не поленитесь прощесать окрестности в поисках патронов и аптечек.

У озера Джеймс встретит обворожительную Марию, похожую на покойную жену. После этого герой решит отправиться в отель Lake View, а девушка ему составит компанию. Не давайте Марию никому в обиду, ведь ее смерть означает мгновенный game over. Выходите из парка через западный вход. Вы можете прогуляться по Nathan Avenue, но мост разрушен, и дальше пройти не удастся. Зато вы наткнетесь на труп, который укажет вам на местный боулинг-центр. Только опять же сове-

ОТ ПРОСТОГО К СПОЖНОМУ

В Silent Hill 2 запряман секретный уровень сложности для puzzle-составляющей. Чтобы пополучить Extra Hard, необходимо пройти игру сначала на Easy, затем на Normal и, наконец, на Hard.

1. ЧАСЫ



На всех уровнях сложности разгадка всегда одна и та же: девять часов десять минут. Henry, Mildred, Scott – H(ours), M(inutes), S(econds) соответственно.

2. СЕЙФ

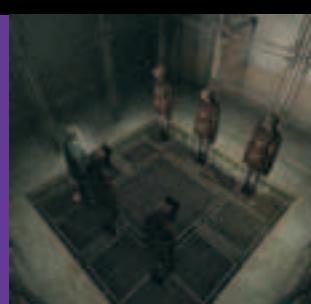
Easy, Normal: ничего необычного.

Hard: исходить из того, что V=5, а X=10. Как пример, X3=13, VV3=13.

Extra: возьмите порядковый номер буквы и прибавьте число 9. Как пример, A=10, B=11, и так далее.

3. МОНЕТКИ

Easy: Старик, Пусто, Змея, Пусто, Заключенный.



Normal: Пусто, Старик, Заключенный, Пусто, Змея.

Hard: Пусто, Старик, Пусто, Змея, Заключенный.

Extra: Старик, Пусто, Змея, Заключенный, Пусто.

4. ВИСЕЛИЦА

Easy: Kidnapper.

Normal: Arson.





ту побегать по городу, заглянуть, например, на заправочную станцию, а затем уже идти в Pete's Bowl-O-Rama.

PETE'S BOWL-O-RAMA

Мария останется ждать вас на улице. Зайдите в дверь слева, и вы встретите Лору и Энди. Девочка, не удивляйтесь, вновь убежит. Выходите на улицу и направляйтесь в переулок. Лора проскочила в проем между зданиями, но вам туда не проронутся. Мария откроет дверь неподалеку, ведущую в...

HEAVEN'S NIGHT

Поднимитесь наверх по лестнице, и вы окажетесь в стриптиз-клубе. История Марии начинает потихоньку проявляться. Выходите через главную дверь, и следуйте за Лорой в больницу. Только не сюда...

BROOKHAVEN HOSPITAL

Возьмите карту госпиталя со стены слева. Прямо сразу загляните в регистратуру, где можно сохранить свою игру. В соседней комнате отыщите ключ с пометкой Purple Bull, после чего выйдите в коридор и следуйте к лестнице. Поднимитесь на второй этаж. Здесь вас уже поджидают медсестры, ожесточенно размахивающие клюшками. Зайдите в женскую раздевалку и подберите шотган. Возьмите в руки плюшевого медвежонка – Джеймс уколет пальц и вытащит согнутую иголку.



После этого загляните в мужскую раздевалку и достаньте из кармана грязной куртки ключ.

Вернитесь на первый этаж и откройте комнату, предназначенную для обследования пациентов. Пройдите в соседний кабинет врача и взгляните на доску в углу. В зависимости от выбранного уровня сложности вы узнаете либо код 7335, либо Т. Последний означает комбинацию цифр 1328. И вновь поднимитесь на второй этаж. Пройдите через железные двери в западный коридор. В Examining Room 3 вы узнаете у печатной машинки очередной код. Запишите его, дабы не забыть. В комнате М2 возьмите с тумбочки ключ Lapis Eye. Также стоит заглянуть в помещения М3 и М6 и набрать там патронов и бутылочек. Вернитесь назад и поднимитесь на третий этаж. Откройте двери на кодовом замке (7335 или 1328) и пройдите в новый коридор. В палате S3 Мария приляжет отдохнуть. Возьмите с тумбочки ключ от двери, ведущей на крышу, куда и держите путь дальше. Прочтите при желании дневник и обязательно восполните себе все жизни. Как только вы подойдете к двери, появится наш давний знакомый и столкнет вас вниз.

Джеймс очнется в отделении для умалишенных. Во второй каморке слева неразборчиво намалеван кровью на стене очередной код – запишите его. Держите путь в палату S11 и сохраните свою игру. В S14 вы найдете ящик, который теперь сможете открыть. Вы знаете два кода и имеете при себе два ключа. За все старания вы получите... прядь волос. Зайдите в душевую и обратите внимание на зеленую жидкость на полу. Соедините волосы с иголкой и ис-



пользуйте полученный инструмент, чтобы вытащить ключ от лифта. Покатаемся?

Вызовите лифт и поезжайте на первый этаж. В комнате С3 вы найдете патроны, а в С2 – Лору, которая играет с плюшевыми мишками. Девочка отведет Джеймса в соседнюю комнату и оставит его наедине с монстрами, свисающими с потолка.

БОСС #2

Бегайте по комнате, стараясь не попадать в цепкие ноги монстров, и стреляйте при любой возможности. Как только вся троица утихомирится, Джеймс потеряет сознание...

BROOKHAVEN HOSPITAL. ТЕМНАЯ СТОРОНА

В свете недавних событий все немного изменилось. Будьте знакомы теперь с темной стороной Silent Hill. Сохраните игру у красного квадрата на решетке и возьмите патроны для шотгана. Загляните в комнаты С2 и С1 и приберите к рукам вещички. Вызовите лифт и следуйте на второй этаж. В комнате М6 вы найдете патроны, аптечку, батарейку и ключ от хранилища в подвале. Также поищите бонусы в М4.

Вызовите лифт и на сей раз поезжайте на третий этаж. Обратите внимание на странную дверь с изображением девушки и загляните за патронами и ампулой в палату S11. А в S3 вы уже не найдете свою подругу. Остались одни баночки из-под таблеток.

Пройдите в основной коридор и следуйте на лестничную площадку. Сохраните игру и спуститесь в подвал. Обратите внимание на кровавые следы от руки на шкафчике и отодвиньте его в сторону. Появится Мария, разъяренная, что вы ее бросили. Спуститесь по лестнице вниз и подберите с земли кольцо из меди.

Вернитесь на третий этаж и поезжайте на лифте на второй. Внезапно заработает радио, и прогремит специально подготовленная для вас викторина. Правильные ответы таковы:

- Парк развлечений в северной части Silent Hill называется Lakeside Amusement Park.
- Преступника, который убил дво-

их детей, зовут Уолтер Салливан. 3. Дорога, ведущая в Paleville, носит название Nathan Avenue.

Правильные ответы принимаются на третьем этаже в складской комнате, и призы, поверте, стоящие. В любом случае ваш путь лежит в Day Room, в которой Джеймс не без помощи Марии откроет тяжеленный холодильник. В награду вы получите колечко из свинца. Вернитесь на третий этаж и примите на изображении девушки найденные кольца. Спуститесь вниз в



подвал. Внезапно на вас накинется старый знакомый, так что шустро делайте ноги. В конце длинного коридора Джеймс заскочит в лифт, только вот Мария не успеет...

На первом этаже зайдите в кабинет главного врача и осмотрите карту на столе. Вы получите указание найти инструмент, а также обзаведетесь ключом от входной двери больницы. Вы увидите, как за окном пробежит Лора. Выходите на улицу. Стемнело...

SILENT HILL. ТЕМНАЯ СТОРОНА

Ночью на улицах города не так опасно, как в первой части игры. Да и новые бонусы теперь можно везде собирать. Держите путь на юг по Carroll St., а затем на восток – по Rendell. Выходите на Monson St., после чего держите путь на Saul St. и следуйте по тоннелю в восточную часть Silent Hill. Тут тоже полно полезных предметов, посему не поленитесь побегать вокруг. Кстати, загляните в Neely's Bar – на стене появилась новая надпись, недвусмысленно намекающая, что если Джеймс хочет увидеть Мэри, ему попросту нужно умереть. В любом случае ваш путь лежит к мексиканскому ресторанчику. На пороге дома ждут своего часа письмо и гаечный ключ. Держите путь по Katz St. к Wood Side Apartment и переходите в западную часть города.

В парке отыщите статую и откопайте за ней тайник. Используйте найденный инструмент, и получите старый бронзовый ключ. Вам теперь необходимо попасть в Silent Hill Historical Society. Держите путь на запад по Nathan Ave.

SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY

Сохраните игру, осмотрите картины, фотографии и следуйте по длинному коридору вперед. В следующем месте вы найдете документ, датированный 1820 годом. Выдите в коридор, сверните направо на развилке, и за углом найдете помещение с патронами. Чуть дальше находится комната, казалось бы, бездонной пропастью. Прыгайте вниз.

Вы находитесь на дне колодца, и выбраться уже не представляется возможным. Тщательно исследуйте стены и найдите место, которое отличается от остальных. Используйте свою доску и проломите проход. Теперь вы попали в канализацию. В одной из комнат отыщите ключ, правда, после этого фонарик погаснет. Используйте запасную батарейку, и к своему удивлению обнаружите, что кругом полно жуков. Подберите комбинацию к замку из протертых трех цифр и выходите. В соседней комнате откройте двери и спрыгните в пропасть.

TOLUCA PRISON

В кафетерии вы столкнетесь с Эдди, который несет какую-то чушь. Возьмите со стола табличку GLUT-TONOUS PIG и сохраните игру. В западном коридоре найдите патроны, а также карту, лежащую на столе. Пройдите за дверь на восточной стене. Вы попадете к душевым кабинкам, где необходимо подобрать табличку THE SEDUCTRESS.

Следуйте к южному ряду камер в северный коридор. В одном из отделений подберите куклу из воска. В восточном коридоре вы найдете патроны для пистолета. Следуйте в двойные двери на западной стороне и приберите к рукам патроны для ружья. После этого держите путь в южный коридор северного ряда камер. Вы должны раздобыть последнюю табличку – THE OPPRESSOR.

Держите путь в восточный коридор, после чего пройдите в массивную область. В центре стоит виселица, у которой требуется применить найденные таблички. Раздастся крик, но ничего не произойдет. Вернитесь обратно, и вы найдете подкову на дверной ручке. Пройдите в западный коридор. За южной дверью для вас прислана аптечка, а за северной вас ждет пропол, ведущий к новым помещениям. Так, вы должны раздобыть зажигалку, а также побывать в мужском и женском туалетах. В комнате охраны вы сможете найти кучу патронов, а в смежной комнате своего часа ждет охотниче ружье. Пройдите через желез-

ные ворота и обратите внимание на люк в полу, который нельзя поднять без ручки. Кукла из воска, зажигалка и подкова – вот и все решение проблемы. В подвале все закрыто, так что следуйте в морг. Вам предстоит снова спрыгнуть в пропасть. Два раза. После удачного приземления зайдите в лифт и соберите разбросанные по углам предметы. На выходе сохраните игру.

ЛАБИРИНТ

Здесь Джеймс рисует карту сам. Главное, чтобы фонарик работал, и свет был всегда. На развилке сверните направо, а затем – налево. Лестница приведет вас в восьмиугольный коридор, по которому разгуливает Pyramid Head собственной персоной. Проберитесь в его комнату, где с потолка свисают трупы, а на столе лежит громадный тесак.

Теперь вы должны вернуться назад и проникнуть в комнату с кубом, который контролирует поворот соседнего помещения. Вам необходимо сделать так, чтобы открыть дверь дальше, к тюремной камере, в которой сидит Мария. Ко всеобщему удивлению, она все еще жива...

Вернитесь в комнату с кубом и вытащите из электроощита кусочки. Перережьте провода в одном из коридоров, и вы получите доступ к простенькому лабиринту. В итоге вы должны оказаться в маленькой комнатке с окровавленной газетой на полу. Сохраните игру и пройдите внутрь. Вы услышите, как закричит Анжела.

БОСС #3

Стреляйте в чудовище из шотгана. Это его хоть как-то сдержит. В противном случае в ограниченном пространстве вы не сможете никак избежать нападения.

После одержания победы зайдите в первую же дверь справа. В комнате повешены шесть преступников, каждый за свой порок. Уз-



найте, кто за что поплатился, прочитав бумажки на их лицах. После этого следуйте в левую дверь в конце коридора. Потяните за ту веревку, на которой казнен невиновный (см. врезку). Вернитесь в комнату с трупами, и

на месте отгаданного преступника появится ключ. Осталась одна дверь, за которой необходимо снять наручники и освободить вентиль. Поднимите решетку и спуститесь вниз по лестнице. Пройдите прямо, и вы попадете в тюремную камеру Марии. Только вот девушка уже мертвa... Следуйте по длинному коридору к выходу.

КЛАДБИЩЕ

Соберите разбросанные по округе вещички и почтайте надписи на надгробных плитах. Для кого предназначены свежевырытые могилы? Эдди, Анжела и... Джеймс. Прыгайте в пропасть. На дне в морозильной камере вас уже поджидает окончательно спящий Эдди.

БОСС #4

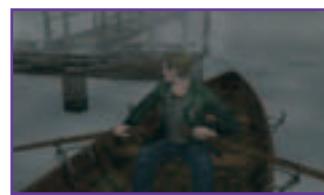
Вооружитесь пистолетом и не позволяйте парню даже дотрагиваться



ся до спускового курка. Вскоре Эдди убежит в соседнее помещение, где станет прятаться за тушками мяса. Несколько метких выстрелов в голову, и все уложено.

ОДИН В ЛОДКЕ

Выходите на улицу и радуйтесь дневному свету. Сохраните игру, по-



сле чего пройдите на пристань. В тумане свет от маяка еле виден, так что берите курс немножко вправо и гребите вперед к гостинице.

LAKE VIEW HOTEL

У фонтана перед отелем подберите музыкальную шкатулку Little Mermaid. Внутри прихватите карту гостиницы (для гостей), на которой помечено, что вас ждут в номере 312.

Зайдите в ресторан Lake Shore, где на пианино играет Лора. Девочка отдаст Джеймсу письмо от Мэри и снова убежит. Возьмите ключ с брелком в форме рыбки со стола. Зайдите в дверь на южной стороне, которая ведет в помещения для персонала, не обозначенные на карте. Затем спуститесь в подвал и отыщите разбавитель. Вер-

нитесь назад и следуйте в холл – здесь вы найдете только лишь точку для сохранения.

Зайдите в приемную и возьмите единственный ключ – для номера 312. Поднимитесь по лестнице в центре на второй этаж и следуйте направо. Вы найдете бутылочку и патроны для ружья. Вернитесь на балкон и перебегите в дверь напротив. Зайдите в гардеробную и откройте ключом из ресторана черный чемодан. Что внутри? Вы получите ключ к номеру 204.

Загляните в читальный зал и унесите с собой патроны и лекарства. Следуйте к двойным дверям, а затем к номеру 204. Отыщите ключ от лифта для служащих и прoberитесь через дыру в соседнюю комнату. Чемодан закрыт ковровым замком, правда, фотографии на кровати что-то показывают. Используйте разбавитель, чтобы стереть маркерные штрихи, и



узнаете код. В чемодане хранится шкатулка Cinderella.

Вернитесь в восточную часть и отоприте теперь нужную дверь. Попробуйте зайти в лифт для персонала, но система ограничения по весу не позволяет вам сдвинуться с места. Придется оставить все свои вещи в шкафу. Даже фонарь и фотографию. Спуститесь на первый этаж.

Возьмите карту (для служащих), которая висит слева на доске. В офисе приберите к рукам видеокассету и открывалку консервных банок. В комнате для сотрудников можно найти патроны для ружья на холодильнике.

В кладовой хранится шкатулка Snow White. Возьмите ее и спуститесь в подвал. Зайдите в бойлерную и отыщите ключ от бара. Далее ваш путь лежит на кухню, где вам предстоит открыть жестяную банку и достать лампочку. Следуйте в бар Venus Tears.

Дверь, правда, открыть не получится – слишком темно. Закрутите лампочку в патрон на барной стойке, и все будет в порядке. Вернитесь в холл, а оттуда на второй этаж в комнату с лифтом. Заберите все свои вещи. После этого можно уже вставить шкатулки в музыкальный аппарат (см. врезку). В награду вы получите ключ от лестничной клетки. Поднимитесь на третий этаж, и пройдите в но-

КОНЦОВКИ

Всего в Silent Hill 2 пять различных концовок: три обычных, одна дополнительная и одна секретная.

1. MARIA

Выполните все, о чём вас просит Мария. Не позволяйте монстрам причинять ей вред, да и сами особо не балуйте. Проводите с ней как можно больше времени, особенно по дороге в West South Vale. В госпитале не спешите оставлять ее одну в комнате S3 на третем этаже. Когда встаете это придется сделять по сюжету, старайтесь навещать ее как можно чаще. После того как вы покинете тюремную камеру с Марией в пабиринте, попытайтесь зайти обратно. Перед дракой с финальным боссом не спушайте разговор в спинном коридоре до конца, а бегите скорее к выходу.

2. LEAVE

Всегда следите за своим здоровьем. Не используйте оружие ближнего боя, так как

разговор в спинном коридоре до конца.

3. IN WATER

Используйте несколько раз нож Анжели. Прочитайте дневник на крыше госпиталя. После того как вы посмотрите видеокассету в гостинице, зайдите в Reading Room и прослушайте через наушники записанную беседу. Если во время игры вас серьезно ранят, не спешите лечиться, ходите как можно дальше в «красном» состояния. Перед дракой с финальным боссом прослушайте весь разговор в спинном коридоре до конца. Если вы ничего не услышите, считайте, что уже получили эту концовку.

4. REBIRTH

Получить эту концовку можно только после того как вы выиграете Silent Hill 2, по крайней мере, один раз. Дело в том, что в игре в разных местах появляются четыре предмета (Book of Crimson Ceremony, White Chrism, Obsidian Goblet и

мер 312. Только вот никого нигде нет. Поставьте видеокассету в магнитофон и узнайте всю правду до конца.

**LAKE VIEW HOTEL.
ТЕМНАЯ СТОРОНА**

Сохранить игру можно у квадрата на двери 313 номера. Спуститесь вниз на второй этаж и пройдите в коридор. С дверьми здесь творится нечто необъяснимое, так что следите в номер 202, откуда вы попадете в восточный коридор. Спуститесь на лифте для постояльцев в подвал, который затоплен водой. Пройдите через бар и кухню в коридор. Последняя дверь приведет вас к Анжели, стоящей на обитой пламенем лестнице. Узнайте до конца и ее историю, после чего уходите.

Держите путь на первый этаж и выходите на улицу. Однако вы все еще находитесь внутри, хотя

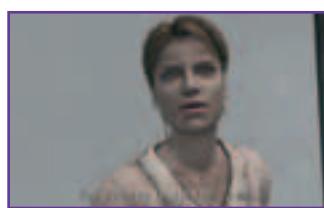


карта показывает обратное. Деять красных квадратов на стене? Что-то грядет.

Мария, оказывается, до сих пор жива. Правда, пирамидоголовые быстро с ней расправляются, после чего направляются к вам.

БОСС #5

Тактика такая же, как и в случае с самым первым боссом. Необходимо бегать вокруг монстров, уверачиваться от их атак и расходовать на них свои обоймы. Через некоторое время парни сами проткнут себя копьями, и вам останется лишь забрать у них яйца, которые необходимы, чтобы открыть двери. Дальше вас ожидает длинный коридор, в котором вы услышите разговор Джеймса с Мэри. Если прослушаете его до конца, это повлияет на концовку. За дверью расположена серия лестниц, ведущих наверх. На самой крыше вас ждет встреча с последним боссом игры – Мэри. Убить ее, правда, не составляет никакого труда. Используйте ружье, и все получится. Наслаjdайтесь своей честно заработанной концовкой.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
СЦЕНАРИЙ:
BORN FROM A WISH**

Покиньте мрачное заведение Heaven's Night, не забыв прихватить с собой мяснищий нож с барной стойки.

Держите путь в южном направлении по Carroll St., затем следите на восток по Rendell и, наконец, на север по Munson. Неподалеку от Blue Creek Apartment найдите дверь, возле которой асфальт залит кровью. Заходите внутрь. Вы попали в особняк Болдинов. В комнате с камином следите налево. Поднимитесь по лестнице и поступите в дверь справа. Мария немножко пообщается с владельцем особняка. Открыта всего одна дверь, ведущая в коридор с манекеном. Оттуда можно пройти на балкон и обзавестись белой дощечкой.

Вернитесь на первый этаж и загляните в камин. Вы обнаружите лестницу, которая ведет на кладбище. Подберите красную и черную дощечки. Теперь вам предстоит разгадать задачку. Прочтите стих на надгробии, после чего поставьте сначала белую дощечку, затем красную, повернув ее налево на 90 градусов и, наконец, черную. В награду вы получите ключ. Поднимитесь на второй этаж, где вы общались с Эрнестом, и пройдите на второй балкон. Откройте дверь, и из длинного коридора попадете в спальню. Возьмите спички и держите путь дальше. На чердаке вы услышите чей-то голос. Зажгите свечу и отыщите поздравительную открытку под креслом. Вернитесь к двери, за которой раньше находился Эрнест. Теперь она открыта. Так вы доберетесь до кухни. На выходе можно сохранить игру и потолкаться у закрытой двери, местоположение которой следует запомнить.

Держите путь в кабинет, где вам снова предстоит беседа с Болдином. Следуйте к запертой двери – она теперь открыта. Выходите на улицу и через дыру в стене пройдите к Blue Creek Apartment. Зайдите



в синюю дверь и сразу же загляните в квартиру 105. На комоде вы найдете флакон с белой жидкостью, который и требуется отнести Эрнесту. Вернитесь в его кабинет и наслаждайтесь грустной концовкой. ■

ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

СХИМЫ ПОДКАПЫВАЮТСЯ



по вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (895) 745-81-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (895) 777-58-52, e-mail: support@media2000.ru



Rage

Фотоиллюстрация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

КОММАНДОС: В ТЫЛУ ВРАГА

Окончание. Начало в номере 02(131), январь 2003 года.

Первые уровни показались вам безумно спожными? Вы еще не знаете, какие сюрпризы ожидают вас в дальнейшем. Настоятельно рекомендую по мере прохождения сохранять игру в разных спомах, и тогда в случае неудачи вы всегда сможете выбрать, к какой точке вернуться.

Дополнительная информация:

<http://www.ironstorm.com>

УРОВЕНЬ 4

Откройте двери лифта и подождите, пока к вам подойдет офицер. Сбросьте на пол все оружие и следуйте за неприятелем по серии коридоров. Когда окажетесь в лаборатории, прислушайтесь к указаниям и зайдите в стеклянную камеру. Как только произойдет взрыв, выберитесь из заточения и следуйте к ближайшей двери. В лазарете подберите со стола нож, после чего не поленитесь заглянуть в комнату с лазерной установкой. При этом старайтесь не попадаться никому на глаза.

Вернитесь в лабораторию и нырните в мусоропровод. Разделайтесь с собаками, после чего держите путь к лифту, который находится за дверью. В помещении с двумя учеными нажмите на красную кнопку на стене. Вы выпустите собак, которые тут же погоняются за пленником.

Доберитесь до помещения с боеголовками и возьмите со стола бомбу. Следуйте в вентиляционную шахту, и вскоре вы окажетесь в комнате над лабораторией. Разбейте стеклянный купол и спрыгните вниз.

Пройдите в комнату с лазерной установкой и оставьте бомбу на столе. Вернитесь в лабораторию и вновь спрыгните в мусоропровод. На сей раз следуйте в вентиляционную шахту и поднимитесь на верх по лестнице. В помещении с пультом управления будьте крайне осторожны, так как вездесущие учёные могут вас заметить и поднять тревогу. Что делать даль-

ше, вы знаете. Вернитесь в помещение с лазерной установкой и следуйте к пролому в стене.

Чуть дальше обратите внимание на открытую дверцу у одного из резервуаров. Вам предстоит преодолеть тоннель с токсическими отходами. В огромном помещении спуститесь на нижний этаж и отберите у одного из охранников пушку. Выстрелив в трубу в центре и поднимитесь на самый верх. Пройдите в небольшую комнатку, нажмите на красную кнопку на стене и следуйте к открывшимся дверям. Пробегите по раздвижному мостику, и вскоре вы окажетесь в знакомом помещении с резервуарами. Нужная дверь открыта, и теперь вы сможете добраться до железнодорожной станции. После тотальной зачистки территории загляните в каморку слева от входа и потяните за рычажок. Вы задействуете передвижной мостик, который доставит вас прямо к составу.

УРОВЕНЬ 5

Сразу же спуститесь по лестнице вниз и подберите пистолет с глушителем. Опустите рычаг и следуйте дальше. Поднимитесь на крышу вагона и сбейте из установки кружащий вокруг вертолет. Спуститесь вниз на небольшом лифте и следуйте по вагонам до походной церкви. С крыши вы сможете перестрелять всех снайперов. Вернитесь в предыдущий вагон, поднимитесь наверх по лестнице и сбейте из установки второй вертолет.

Держите путь к самому началу уровня и заберитесь на крышу состава. Прогуляемся? Дойдите до вагона с бассейном и спрыгните вниз. В одной из комнат (язык не поворачивается обозвать ее «купе») отключите турель на потолке и нажмите на первую из двух нужных кнопок. Держите путь в следующий вагон. Поднимитесь в кабинет командира и дерните за выступающий том в книжном шкафу, таким образом вы отключите



турели. В соседнем помещении нажмите на вторую кнопку. Пройдите в головную часть состава, откуда выберитесь наверх подышать свежим воздухом. Снимите снайперов и запрыгните в бункер. В секретном помещении обратите внимание на две трубы: над дверью и над сейфом. Выстрелив в них из пушки помоющее, заберите искомый предмет и проползите к выходу.

УРОВЕНЬ 6

По прибытии расчистите всю станцию, доберитесь до лестницы и загляните на склад. Взорвите ящики, после чего проползите по вентиляционной шахте в соседнее помещение. Взорвите бочку в углу и прoberитесь в комнату с двумя солдатами. В конце коридора вы обнаружите вход в канализацию. С помощью рычага откройте калитку и пройдите в раздевалку. Лифт неподалеку доставит вас на первый этаж. Отыщите помещение с надписью Versammlung на двери и пройдите внутрь.

Шустро расправьтесь с противниками и заберитесь по ящикам на балкон. Бегите к выходу, ведь через пару мгновений все взлетит на воздух. Отыщите вход в оружейную, которая окажется библиотекой. Нырните в вентиляционную шахту, и вы попадете в помещение с генератором. Отключите подачу энергии на этажи -1, 1 и 2.

Вернитесь в канализацию, предварительно взорвав бочку у лифта, и разыщите тоннель, ведущий к

столовой. Через двойные двери выйдите на улицу, и вскоре вы окажетесь у площади с двумя танками. Заберитесь по лестнице на вышку слева и запрыгните в открытое окно. Догадываетесь, зачем вас тут ждет установка?

Неподалеку расположен вход в библиотеку, на первом этаже которой вы найдете ракетницу. Вернитесь в канализацию и поднимитесь на лифте на четвертый этаж. Теперь вы сможете сбить оба досаждающих вам вертолета.

Заберитесь на самый большой резервуар и перекройте с помощью вентиля подачу газа. По серии лестниц спуститесь вниз и выйдите на улицу. Отыщите лифт, ведущий в канализацию. Вновь бегите в раздевалку и поднимитесь оттуда на второй этаж. Отключите генератор под номером 4 и проделайте весь путь назад на крышу здания. Заборы больше не находятся под напряжением, так что можете спокойно перелезть через них. Вам необходимо отыскать пролом в сте-



не из деревянных досок, после чего взорвать бочку и забраться внутрь здания.

В коридоре отыщите комнату с пультом управления, нажмите на кнопку и следуйте в помещение со статуей Будды в центре. Разберитесь с противниками, поднимитесь на самый верх и отключите сигнализацию. Этажом ниже откроется дверь. Выйдите на улицу и следуйте к вертолету... Поздравляю, вы сделали невозможное – прошли Iron Storm. ■





TM RADIO ULTRA

[PC]: NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2**Режим читов:**

Создайте ярлык к исполняемому файлу игры и в его свойствах в поле «Объект» добавьте нижеприведенные параметры:

+ghost – никто не видит ваш автомобиль

+opentree – получить доступ к закрытым чемпионатам

+helicoptersOnly – копы используют только вертолеты

+screenshots – возможность снимать скриншоты

Форсаж:

Отыщите директорию любой мощной тачки, например, McLaren F1 или Ferrari F50. Скопируйте файл car.ini в папку ма-

шины попроше, например, Lotus Elise. С помощью такого нехитрого приема последняя получит все характеристики автомобиля вашей мечты. Имеет смысл сохранить оригинальный файл car.ini на тот случай, если вы захотите вернуть прежние настройки.

Porsche 911 Turbo:

Наберите за игру 800,000 очков, и вы получите NFS-версию Porsche 911 Turbo.

Dodge Viper GTS:

Наберите за игру 2 миллиона очков, и вы получите NFS-версию Dodge Viper GTS. Lamborghini Diablo 6.0 VT:



Наберите за игру 2.5 миллиона очков, и вы получите NFS-версию Lamborghini Diablo.

Lamborghini Murcielago:

Наберите за игру 3 миллиона очков, и вы получите NFS-версию Lamborghini Murcielago.

Porsche Carrera GT:

Наберите за игру 3.5 миллиона очков, и вы получите NFS-версию Porsche Carrera GT.

McLaren F1:

Наберите за игру 4 миллиона очков, и вы получите NFS-версию McLaren F1.

Mercedes CLK GTR:

Наберите за игру 4.5 миллиона очков, и вы получите NFS-версию Mercedes CLK GTR.

McLaren F1 LM:

Наберите за игру 5 миллионов очков, и вы получите NFS-версию McLaren F1 LM.

[PC]: IMPOSSIBLE CREATURES

Во время игры нажмите клавишу **tilde** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные команды. В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите фразу «Somebody's cheating».

cheat_cool(<число>) – получить <число> ед. угля

cheat_electricity(<число>) – получить <число> ед. электрознергии

cheat_buildings – получить доступ ко всем строениям

cheat_rank – повысить рейтинг

cheat_kills – самоубийство

[PC]: BATTLEFIELD 1942

Во время одиночной игры нажмите клавишу **tilde** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы.

aiCheats.code Tobias.Karlsson – неуязвимость

aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – уничтожить ботов противника

aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – уничтожить ботов

aiCheats.code BotsCanCheatToo – боты используют читы



aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer – показать статистические данные

aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – телепортироваться в spawn-локацию

[PC]: ANOTHER WAR

Во время игры нажмите клавишу **tilde** (тильда), и вы попадете на экран опций. Введите один из нижеследующих кодов, используя исключительно заглавные буквы, дабы активировать соответствующий чит. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите характерный звуковой сигнал.

MONEY – главный герой получает \$1000

НОНТ – неуязвимость для всей команды

HEAL – вылечить всю команду

AMMO – неограниченная амуниция для всей команды

EXP – получить 2000 очков опыта

[PS2]: JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY**Альтернативная концовка:**

Завершите игру, собрав при этом 101 power cells.

Пропустить титры:

После того, как вы просмотрите имена сотрудников Naught Dog, нажмите и удерживайте кнопку X или Круг. Все ускорится, и титры пролетят за несколько секунд.

**[PC]: DUNGEON SIEGE**

Во время игры нажмите **enter** и введите один из нижеприведенных кодов.

Примечание: для активации необходимого чита перед кодом должен стоять знак «+». Знак «-» перед кодом отключает его действие.

+zool – неуязвимость

+checksinthemall – получить 999999 ед. золота

+drdeath – максимальный урон

+faerthebadger – получить полный набор оружия, брони, предметов

+potionalcoholic – получить 3 зелья Super Health и 3 зелья Super Mana

+maxjooky – увеличить персонажа

+minjooky – уменьшить персонажа

+loefervision – убрать туман войны

+sniper – стрельба из лука на дальние дистанции

+version – посмотреть текущую вер-



сию игры

+mouse – включить поддержку мыши

+movie – записать демонстрационный видеоролик

+xrayvision – отключить текстуры

+resizelabels – увеличить надписи

над персонажем

[PC]: DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Отыщите в директории игры файл autoexec.cfg, откройте его в любом текстовом редакторе и измените следующие параметры:

Режим Бога:

Измените запись «PlayerTakeDamage 1» на «PlayerTakeDamage 0».

Режим прохождения сквозь стены:

Измените запись «PlayerClip 0» на «PlayerClip 1».

Неуязвимые противники:

Измените запись «AITakeDamage 1» на «AITakeDamage 0».

Противники погибают быстрее:

Измените запись «AITakeDamage 1» на «AITakeDamage 99».

[PS2]: RATCHET AND CLANK

Сперва победите финального босса в игре, после чего вам предложат начать новую игру. Теперь в меню Goodies появится раздел читов, правда, пока еще пустой. Для того, чтобы его заполнить, вам придется выполнить различные комбо во время игры. Названия приемов и их описания вы можете посмотреть в меню подсказок.

Большая голова у Рэтчета:

Прыжок Назад (3), Crouch, Stretch Jump, Glide.

Большая голова у Кланка:

Прыжок Назад, Hyper-Strike, Comet-Strike, Двойной Прыжок, Hyper-Strike, Прыжок Влево, Прыжок Вправо, Crouch.

Большие головы у противников:

Stretch Jump, Прыжок Назад (3), Stretch Jump, Прыжок Назад (3).

Stretch Jump, Прыжок Назад (3), Crouch.

Большие головы у NPC:

Прыжок Влево, Прыжок Вправо, Прыжок Назад (3), Comet-Strike, Двойной Прыжок, Comet-Strike, Hyper-Strike.

Неуязвимость при полном здоровье:

Comet-Strike(4), Прыжок Назад, Crouch, Прыжок Назад, Crouch, Comet-Strike (4).

Вы станете на тридцать секунд неуязвимым, если подберете шар с жизненной энергией при полном здоровье.

Зеркальные уровни:

Прыжок Влево (4), Multi-Strike, Hyper-Strike, Прыжок Вправо (4), Двойной Прыжок, Crouch.

Спецэффект при катании по рельсам:

Прыжок от Стены (10), Двойной Прыжок, Hyper-Strike.

READER'S HINTS

[PC]: THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Тип: баг (найден в версии 1.0)

Автор: Вячеслав (feta@onego.ru)

Выполните квест в городе Balmora – найдите труп и разберитесь с Camonna Tong, после чего пообщайтесь с дамой из Торгового Дома по поводу награды. Вы можете сколько угодно раз говорить ей об успешном выполнении задания, и с каждым разом ваши денежные запасы будут увеличиваться на тысячу золотых. И так вплоть до бесконечности.

[PC]: DEUS EX

Тип: баг

Автор: Reality (nosex@rambler.ru)

Перед тем, как главного героя посадят в тюрьму, вызовите меню, нажав клавишу [F1] несколько раз. Когда вы окажетесь в камере, у вас будет с собой все оружие, которое, правда, придется выбросить. После этого закройте меню и подберите свои пушки с пола. Теперь нет никакой необходимости доставать оружие из хранилища.

[PC]: ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3

Тип: хинт

Автор: Левченко Владимир (г. Снежинск)

Хочу поделиться небольшим советом для прохождения миссии «Монумент тщеславию» в кампании за эльфов. Цель миссии: построить чудо света третьего уровня и сделать так, чтобы в городе не осталось несчастных жителей. Выполните первую задачу, как положено, после чего сделайте всех жителей несчастными. Для этого придется разрушить все дома, кроме мэрии и грибной башни. Как известно, несчастные обитатели в итоге либо покинут город, либо станут преступниками, а последние жителями не считаются. В итоге не останется никого, а значит, не будет и несчастных жителей. Миссия пройдена.

[PC]: CIVILIZATION 3

Тип: хинт

Авторы: Влад (fikyss@mail.ru)

После проведения военных действий предложите противнику мирный договор и потребуйте 999999999 золота за ход. В вашу казну отныне будет постоянно поступать золото. Правда, необходимо быть осторожными, так как в игре стоит ограничение на количество денежных средств, и все накопления периодически сбрасываются на «ноль». Таким образом, накопите кругленькую сумму и тут же объявите войну, дабы прекратить поток инвестиций.

[PC]: GRAND THEFT AUTO III

Тип: прикол

Автор: De Nikita (de-nikita@yandex.ru)

Пройдите игру до того момента, когда открывается доступ ко второму острову. Введите пароль giveusatank, и получите танк. Подкатите на гусеничном к мосту и активируйте код chittychitybb для того, чтобы уменьшить гравитацию при разгоне. После этого поверните башню танка в обратную сторону, поезжайте вперед и выстрелите из пушки. Счастливого полета!

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

[PS2]: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

О секретных фишках THPS4 мы уже вкратце писали в одном из прошлых выпусков «СИ», но сейчас хотелось бы



уделить им более пристальное внимание. Отмечу, что по сравнению с третьей частью количества скрытых возможностей совсем уж скромное, для примера, в THPS3 одних бонусных персонажей насчитывалось более десяти, а здесь же... Хотя, учитывая то, что Activision подписана контракт с Тони Хоком на пятнадцать лет вперед, ребятам из Neversoft теперь вовсе не обязательно выкладываться на полную.

1. Распродажа читов

Для того, чтобы получить доступ к читам, придется изрядно потрудиться. Нынче ничего неается просто так. Нетрадиционный подход к делу выражается в том, что читы предстоит приобретать за наличность, впрочем, как и все остальное в игре. Желаете попасть на скрытый уровень, обновить гардероб, посмотреть кино? Деньги вперед. В основном, шепелящие купюры разбросаны по уровням и, как правило, находятся в труднодоступных местах. Помимо этого неплохо подработать можно, принимая участие в различных мини-играх.

За всю карьеру вы сможете набрать кругленькую сумму в \$100,000 и спустить ее всю до последнего цента на различные подарки.

Приобретение чита из предложенного списка можно сравнить с покупкой кота в мешке. Вы узнаете, за что были отданы кровные \$1,000, только лишь после заключения сделки. Приведу весь список – выбирайте на здоровье.

1. Cool Specials. Эдакая отсылка к к/ф The Matrix. Во время выполнения special-трюков время за-а-а-медляется.

2. Gorilla Mode. Гориллы, поверьте, упоминаются в названии не случайно. Все персонажи своими формами напоминают именно их. Эдакий наглядный ответ на вопрос: что бы получилось, если бы одежду Бэма Марджери (и не только) натянули на гориллу.

3. Kid Mode. Нет, это не возвращение в

детство, просто все персонажи уменьшаются в размерах. Совместите с предыдущим эффектом, чтобы добиться по-настоящему впечатляющих результатов.

4. Big Head Mode. Название говорит само за себя.

5. Hoverboard. У скейтбордов исчезают колеса, вследствие чего скейтеры передвигаются по воздуху. Отсылка к трилогии Back to the Future?

6. Slomo. Режим для тормозов. Только если игра кажется вам черезчур шустрой...

7. Disco Mode. Добро пожаловать на дискотеку 80-х! Ландшафт переливается всеми цветами радуги.

8. Invisible. Очень интересный чит – скейтер становится невидимым, и узнать его можно только по одежке. Сразу же в памяти вырисовывается эффектный Hollow Man гениального Поля Верховена или даже видеоклип Garbage на композицию Cherry Lips.

9. Super Blood. Хотите купаться в крови? Падайте почше.

10. Flame. Попробуйте сделать любой grind-триков. Смотрите – не загоритесь!

11. Sim Mode. Занимательный режим, в котором катание на скейтборде приближено к реальному.

Замечу, что применение данных читов не особо снижает сложность прохождения



THPS4. Все они, прежде всего, развлекательного характера, как и сама игра.

2. Читы. Настоящие читы

Если все же прохождение игры дается вам с трудом, то милости прошу в меню опций, а затем в раздел читов. Введите нижеприведенные коды, только пусть это останется на вашей совести.

doasuper – Always Special. Полоска

special-трюков всегда находится в заполненном состоянии.

mullenpower – Perfect Manual. Выполнение manual-трюков больше не требует от вас никаких усилий. Ну, почти никаких.

ssbts – Perfect Rail. Вы всегда хотели радовать толпу grind-трюками, да только вот ноги кривые? Никаких проблем!

superfly – Moon Gravity. Полетаем? nosporon – Matrix Mode. Матрица в очередной раз поимела всех.

3. Мелочевка

Видеоролики стоят всего по \$800, интересно, это за какие места в зале?

Помимо всего прочего, вы можете открыть доступ к уровням Carnival и Chicago. Приготовьтесь выложить по \$15,000 за каждый.

4. Последний писк моды

Одежда для скейтера стоит в районе от 100 до 400 вензелевых. Тут и различные клоунские аксессуары и куда более модные шмотки волшебного бомжа Олли (поношенные штаны, куртка в птичьем помете). Не забыли и про культового офицера Дика – его форменная рубашка к вашим услугам. Эксгибиционисты найдут для себя две пары семейных трусов (с сердечками и со смайликом), а любители всего вызывающего отметят кильт (отличная возможность полюбоваться на... молчу, молчу, молчу) и металлическую маску (Ганнибал Лектор с нами!). Но настоящий хит сезона – бумажный пакет с дырками для глаз, прямо как у доктора Фауста из небезызвестного в наших кругах файтинга.

5. Где растут маргаритки?

Также вы можете открыть секретных персонажей Eddie, Jango Fett (Star Wars) и Mike Vallely, уплатив по \$9000 за каждого. Нетерпеливые вводят код homelist. Но самое вкусное, как всегда, остается напоследок



– только лишь после завершения всей игры на 100% вы сможете познакомиться с девушкой Daisy. Нетерпеливые вводят код {o}{o}. Это, кстати, вытаращеные глаза, а не то, что вы подумали!

6. Для самых нетерпеливых

В меню опций в разделе читов введите код watch_me_xplode, и вы получите доступ сразу ко всем читам и скрытым фишкам. Я вам этого не говорил.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на адрес spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

И ВНОВЬ ЧЕРНЫЙ ЖЕМЧУГ...

Компания ASUSTeK решила вновь воспользоваться удачным названием Black Pearl, только на сей раз этой части удостоилась материнская плата ASUS P4PE. Новая разработка ASUS'а упакована в стильную коробку вместе с удобными HDD/FDD-кабелями, а также блоком с флэш-памятью на 32 МБ. Что касается самой платы, то ее характеристики выглядят следующим образом:



- Форм-фактор – ATX;
- Socket478;
- 3 слота PC2700/PC2100/PC1600 DDR (до 2 Гб);
- 5 слотов PCI и один Blue PCI;
- AGP 4x;
- Serial ATA-150/ATA-133 RAID, ATA-100;
- 4 порта USB 2.0;
- 2 порта IEEE1394;
- 6-канальный звук (ADI1980);
- 10/100/1000 Mb/s Ethernet.

Кроме этого, ASUS наделил новинку всем, на что только может быть способна материнская плата: возможностью изменения напряжения Vcore, Vmem и Vagg, выбором FSB от 100 до 200 MHz с шагом 1 MHz, независимой установкой частоты шин PCI и AGP, а также поддержкой фирменных технологий CPU Parameter Recall, Power Loss Restart, ASUS JumperFree, ASUS EZ Plug, ASUS POST Reporter, AGP Warning LED, ASUS Q-Fan, CrashFree BIOS, My Logo2 и ASUS EZ Flash.

ТВ-ТЮНЕР ОТ nVidia

Поклонникам продукции компании nVidia будет приятна новость о выходе новой версии внешнего тюнера Personal Cinema. Кроме магически притягивающего названия и стандартных для ТВ-тюнера возможностей, он может порадовать пользователей фишками вроде записи телевизионных программ на CD и DVD напрямую, без участия жесткого диска, а также продвинутым пультом ДУ, берущим под свой контроль, помимо самого тюнера, еще и CD/DVD/MP3-плеер. Personal Cinema также может



использоваться и в качестве цифрового хаба для подключения видеокамер, рекордеров и так далее. Из прилагаемого ПО следует отметить NVDVD, Ulead VideoStudio и Ulead DVD MovieFactory.

АКУСТИКА ДЛЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Для тех, кто не сидит на одном месте, а путешествует во времени и пространстве, компания Creative выпустила довольно интересную новинку – TravelSound MP3 Titanium, позволяющую наслаждаться хорошим звуком не только владельцу системы, но и окружающим его людям. Начинка системы – MP3/WMA-плеер, с поддержкой MP3 с битрейтом до 320 Kb/sec и WMA до 320 Kb/sec. Объем памяти – 32 МБ, а для закачки файлов с компьютера используется интерфейс USB 1.1. Сама же музыка льется из стильных динамиков с двумя ваттами на канал (RMS) и частотным диапазоном в 150 Hz – 20 KHz. Продаваться этот акустический набор будет по цене \$130.



HIGH-TECH-ХРОНОМЕТРЫ ОТ MICROSOFT

Даже счастливые иногда задумываются о приобретении наручных часов, не говоря уже обо всех остальных. Microsoft, прекрасно это понимая, решила с выгодой для себя еще больше осчастливить и тех и других. Однако Microsoft не была бы одной из крупнейших хай-тек-корпораций, если бы не придумала что-нибудь эдакое. Под «эдаким» у этих часиков нужно понимать возможность автоматически настраивать правильное время согласно нахождению владельца часов в конкретном часовом поясе; получение свежих данных о погоде и о результатах спортивных баталей; наблюдение за динамикой на рынке ценных и не очень бумаг. Вот только не было бы у будущих владельцев умных часов паранойи насчет тотальной слежки за ними со стороны Большого Брата.



КРУТОЙ

Среди карманных компьютеров на новой операционной системе PalmOS 5 пополнение, причем весьма любопытное. Компания Sony представила модель Clie PEG-NZ90, обладающую целым рядом уникальных функций – например, таких, как возможность делать снимки с разрешением до 1600x1200 и записывать видео (КПК имеет встроенную 2-мегапиксель-



НАПАДОННИК

ную цифровую камеру). Разрешение цветного ЖК-дисплея составляет 320x480, что обеспечивает комфортную работу с этим нападонником. Clie PEG-NZ90 собран на основе 200-мегагерцовного процессора Intel XScale и укомплектован 16 МБ оперативной памяти. В устройство также встроены MP3-плеер и микрофон. Из поддерживаемых интерфейсов следует отметить USB, IrDA 1.2, Memory Stick, CompactFlash и даже Bluetooth. Стоимость устройства составит около \$800.

ЖЕЛЕЗНЫЕ



КАМЕРА ОТ **Minolta**

Компания Minolta порадовала своих почитателей выходом новой 5-мегапиксельной цифровой камеры Minolta DiMAGE F300. В отличие от предыдущих, эта модель имеет большее разрешение сенсора, улучшенные возможности масштабирования, опции шумоподавления и автофокус. Полные же спецификации выглядят так:

- 1,5-дюймовый ЖК-дисплей;
- Сенсор – 1/1,8-дюймовая 5,3-мегапиксельная CCD матрица;
- Оптика – Minolta GT LENS, трехкратный оптический зум, четырехкратный цифровой зум;
- Фокусное расстояние – 7,8 – 23,4 мм;
- Размеры снимков – 2560x1920, 2048x1536, 1600x1200, 640x480;
- Форматы снимков – JPEG, TIFF;
- Технология обработки изображений Minolta CxProcess;
- Съемка видео – 320x240, 160x120 в формате MOV до 20 минут
- 32 МБ встроенной памяти;
- Возможность использования карт SD/MMC;
- Интерфейс – USB 1.1;
- Размеры – 111x32,5x52,5 мм;
- Вес – 185 граммов.

Стойте устройство будет около \$600, что, на наш взгляд, более чем приемлемо для камеры такого уровня от именитого бренда.

АКУСТИКА ДЛЯ ДК

Для создания хорошего звучания в домашнем кинотеатре требуется многоканальная акустика, которая зачастую стоит довольно больших денег. К счастью, новая разработка MAS Elektronik AG – Xoro HSS 510 – стоит недорого, а характеристиками обладает вполне привлекательными. Система имеет встроенный декодер Dolby Digital и DTS. Сабвуфер (42 Hz – 200 Hz, 600 Вт) выполнен в деревянном корпусе, куда встроен еще и усилитель. Система позволяет регулировать громкость центрального и тыловых каналов, а также канала сабвуфера. Музыку можно слушать через все шесть колонок в режиме DSP/Stereo или через фронтальные колонки плюс сабвуфер в режиме Stereo. Сателиты (180 Hz – 20 kHz, 80 Вт) Xoro HSS 510 выполнены в серебристых пластиковых корпусах, оснащенных двумя динамиками. А для их надежной расстановки прилагаются настенные крепления, причем отдельно можно купить и телескопические подставки для напольной установки. Стоит эта акустическая система около \$230.



ОТ ВИНТА!



20 миссий

5 типов самолетов:
биплан, реактивный
истребитель, P-40, Cap-231,
WW2

4 вида игр: Air Race, Balloon
Splat, Dog Fight, and
Garboids!

Компас, радар



Вы управляете эскадрильей радиоуправляемых самолетов. Гоняйте по городу, поражайте мишени, обнаружьте своего оппонента и добейтесь его полного поражения!!! Докажите свое превосходство в воздухе!

Во вопросах оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-28-52, e-mail: support@media2000.ru.

Игровая программа выпущена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Культурный Бизнес Центр "Интерс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 eGames, Inc. © 2001 Gamersoft Interactive, Inc. © 2001 AMUSEK Entertainment. All rights reserved.

ТЕСТИРОВАНИЕ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ DDR DIMM

test_lab выражает благодарность компаниям «ОЛДИ» и Гарите94 за предоставленное на тестирование оборудование.

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

И так, уважаемые читатели, сегодня мы тестируем оперативную память. Приготовьтесь к сложному, но увлекательному чтению, ведь мы затронем такую «темную» сторону жизнедеятельности фанатов компьютерного железа, как разгон системы (без него нам сегодня просто не обойтись). Кроме того, взгляните-ка на описание тестового стенда: новейший процессор и мощнейшая материнская плата дают в связке систему, с которой интересно поработать и просто так, не тестируя чего-либо. Как и все новое, Athlon XP 2700+ и MSI KT4 ULTRA вызывают массу вопросов, на которые мы вам сегодня также ответим. Но прежде небольшое теоретическое вступление.

Как только у производителей процессоров возникают очередные сложности с наращиванием производительности CPU за счет повышения частоты его работы, IT-инженеры снова обращают свое внимание к частоте системной шины. Так уж повелось, что производительность системной шины, памяти, накопителей сильно отстает от процессора. Однако рано или поздно наступает момент, когда это отставание не дает двигаться дальше. Так, за короткий период времени частота системной шины AMD-платформ изменилась от 66 MHz до 166 MHz, и скоро должна достигнуть двух сотенной отметки.

Частота шины – это частота синхросигнала. Зачем нужен синхросигнал? Дело в том, что данные появляются по мере их поступления. На каждой дорожке, отвечающей за определенный разряд, должен выпадать бит информации: «0» или «1». Синхросигнал отвечает за то, когда можно будет использовать эти данные. То есть 100 MHz, говорит о том (упрощенно), что данные можно использовать 100 миллионов раз в секунду. Однако современные AMD-платформы умеют использовать один такт синхроимпульса два раза за счет работы и по положительному, и по отрицательному перепадам. Так из 166 MHz синхросигнала получается

~333 MHz, а из 200 MHz – 400 MHz. Теперь давайте попробуем разобраться с тем, какие виды памяти существуют:

RAM (Random Access Memory) можно перевести как «память со случайным доступом». Доступ к каждой ячейке памяти осуществляется по ее адресу.

SRAM (Static RAM) – статическая RAM. Это энергозависимая память, хранящаяся в ячейках до тех пор, пока есть электричество. При чтении содержимое ячеек не меняется.

SDRAM (Synchronous Dynamic RAM) – синхронная динамическая память.

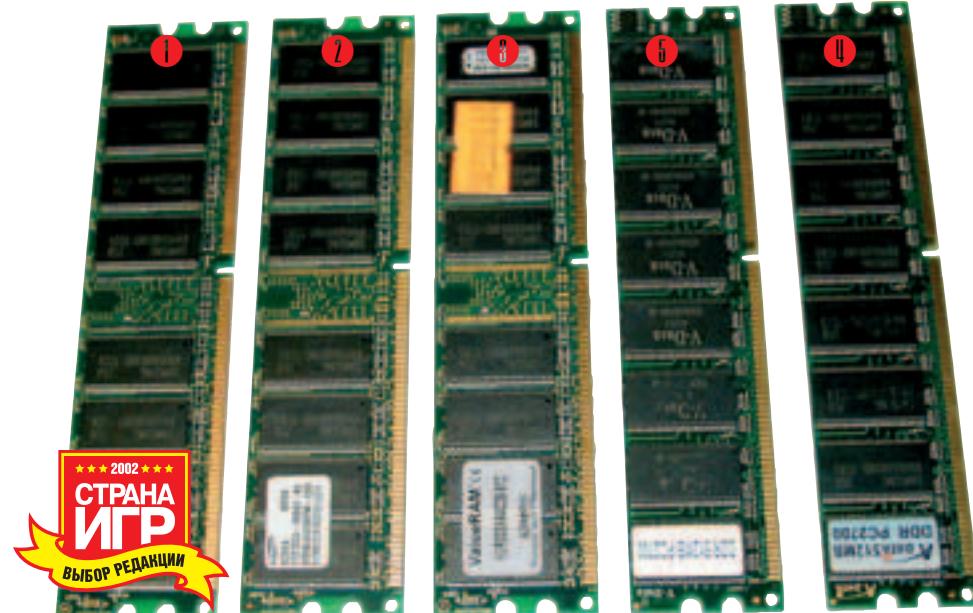
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: Athlon XP 2700+ (ядро Thoroughbred)
Материнская плата: MSI KT4 ULTRA
Видеокарта: Asus V8320s (GF4200, DDR 128MB)

не требует. Однако из-за простоты ячейки DRAM значительно дешевле, потому и получил такое большое распространение. Приставка Syncro в SDRAM указывает на наличие синхроимпульсов, по которым срабатывает память.

DDR SDRAM (Double Data Rate SDRAM) – это SDRAM с удвоенной

(K4H5608D):
К – память;
4 – DRAM;
Н – DDR SDRAM;
56 – 256 MB, 8K/64MS (модуль двухсторонний, на каждой стороне по 256 MB, 8K/62MS – скорость регенерации ячеек);
08 – на каждой стороне по 8 чипов,



Динамическая память уступает статической в некоторых технических параметрах. В DRAM основой ячейки является конденсатор, и он разряжается при чтении памяти. Потому прочитанные ячейки надо перезаписывать (регенерация памяти). На это уходит дополнительное время, это усложняет контроллер памяти. SRAM состоит из транзисторных ключей и регенерации

скоростью передачи данных. Как легко догадается читатель, внимательно изучивший начало теоретического вступления к статье, это удвоение произошло за счет двойного срабатывания за один такт частоты системной шины.

ВЫБОР ПАМЯТИ

Мы решили не брать на тестирование редкие и экзотические модули памяти малоизвестных либо известных, но не распространенных производителей. Мы взяли наиболее популярные модули памяти DDR DIMM, имеющиеся в продаже. Это действительно самые хорошие экземпляры, которые можно свободно купить во многих местах.

Samsung (original) DDR DIMM 512Mb PC3200

всего 16;

3 – 4 банка;

8 – напряжение питания 2,5 В;

D – чип пятого поколения;

T – тип корпуса TSOP II;

C – температура работы от 0 до 70-ти градусов Цельсия.

На базе этого чипа построено большинство модулей оперативной памяти DDR разных производителей, которые можно найти в продаже. Маркировка Samsung (original) говорит о том, что модули собирались при участии Samsung.

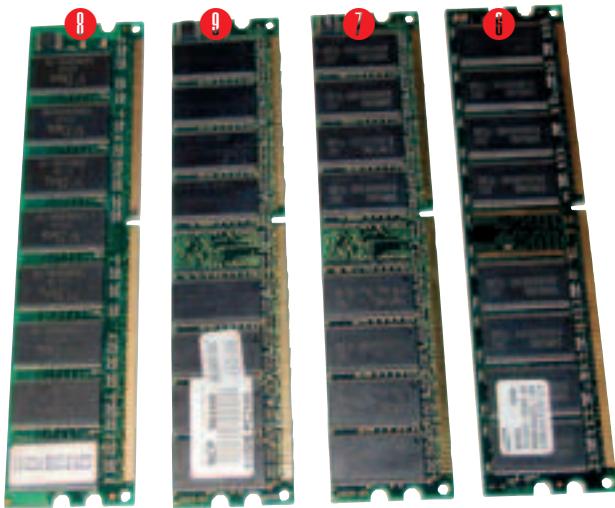
C4 – DDR400 (200 MHz@ CL=3). Не забываем умножать 200 MHz на 2, поскольку память DDR срабатывает два раза за один такт синхроимпульса.

Все обозначения взяты из официаль-

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

A-DATA DDR DIMM 512MB PC2700
Kingston DDR DIMM 512MB PC2700
NCP DDR DIMM 512MB PC2100
Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC3200
Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC2700
Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC2100
SEC DDR DIMM 512MB PC2100
V-DATA DDR DIMM 512MB PC2700
V-DATA DDR DIMM 512MB PC2100

ТЕСТИРОВАНИЕ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ



ной документации Samsung PC2700 Unbuffered DIMM Product Guide за июнь 2002.

● Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC2700

16 чипов Samsung с K4H560838D-TCB3 по 32 MB каждый. Частота шины 333 MHz (~166x2 MHz). В основе этого модуля также лежит базовый чип DDR SDRAM Samsung K4H560838D, отличия только в последних двух символах, которые отвечают за частоту шины.

● Kingston DDR DIMM 512MB PC2700

16 чипов Samsung с K4H560838D-TCB3 по 32 MB каждый. Частота шины 333 MHz (~166x2 MHz). Известный производитель модулей памяти Kingston также использовал чип Samsung K4H560838D. С маркировкой B3, что означает DDR333 (166 MHz @ CL=2,5) и снова не забываем умножать 166 MHz на 2, чтобы получить DDR333.

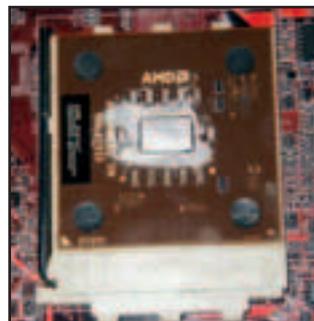
● V-DATA DDR DIMM 512MB PC2700

16 чипов V-Data VVD8608A8A-6B по 32 MB каждый. Частота шины 333 MHz (~166x2 MHz).

Этот модуль вообще без маркировки, потому мы назвали его так же, как написано на чипах: V-DATA. Хотя есть серьезное подозрение, что A-DATA производит модули на чипах V-DATA тоже. Подробную расшифровку чипа мы так и не нашли.

● A-DATA DIMM 512MB PC2700

16 чипов Samsung с K4H560838D-TCB3 по 32 MB каждый. Частота шины 333 MHz (~166x2 MHz). Не очень известная фирма A-data использовала тот же чип от Samsung. Возникает вопрос, а что же тогда делали производители памяти, если чипы сделал Samsung? Они сконструировали печатную плату модуля DDR, припаяли чипы и оттестировали память на брак.



Athlon XP 2700+

● Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC2100

16 чипов Samsung с K4H560838D-TCB0 по 32 MB каждый. Частота шины 266 MHz (133x2 MHz).

Концовка B0 в названии уже знакомого чипа означает DDR266 (133 MHz @ CL=2,5). Так же оригинальная сборка Samsung.

● SEC DDR DIMM 512MB PC2100

16 чипов Samsung с K4H560838D-TCB0 по 32 MB каждый. Частота шины 266 MHz (133x2 MHz).

SEC этот модуль назван условно, так как никакой маркировки производителя нет. Видно только, что модуль собран из чипов и печатной платы Samsung. Вот и догадайтесь теперь, кто спаял их вместе.

● V-DATA DDR DIMM 512MB PC2100

16 чипов V-Data VVD8608A8A-75B по 32 MB каждый.

Частота шины 266 MHz (133x2 MHz). Также на базовом чипе V-data VVD8608A8A собран менее скоростной модуль DDR266 (133 MHz @ CL=2,5). Предположительно об этом говорит маркировка 75B в конце названия микросхемы. Видимо, имеется в виду 7.5ns задержка памяти, потому что $1/7.5ns = 133$ MHz.

● NCP DDR DIMM 512MB PC2100

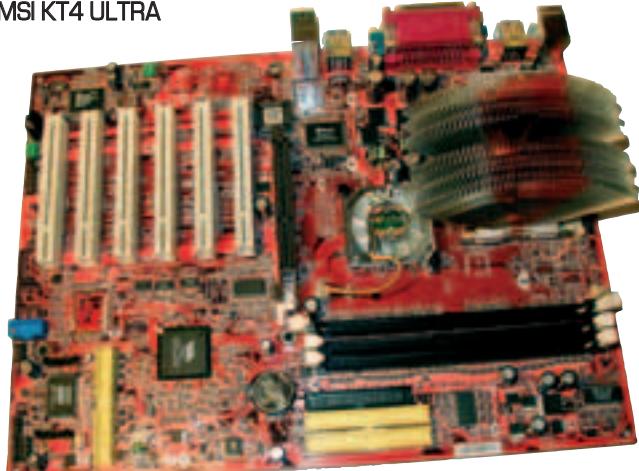
16 чипов NCP NP25D328256K-7.5 по 32 MB каждый.

Частота шины 266 MHz (133x2 MHz). А это модуль достаточно известной, благодаря своим недорогим решениям, фирмы NCP. Концовка названия чипа также намекает нам на 7.5ns (наносекунд). Как с чипами V-data, документации мы не нашли.

ASUS V8420S



MSI KT4 ULTRA



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Для тестирования DDR DIMM мы постарались выбрать как можно более мощную конфигурацию системы. Однако испытание на прочность памяти стало в итоге испытанием для всей системы!

В конфигурации тестовой системы хотелось бы отметить мощный процессор Athlon XP 2700+ и высокопроизводительную видеокарту ASUS V8420S 128MB.

Но самое важное для тестирования памяти – это, конечно, материнская

плата. Для теста была выбрана разработка MSI – KT4 ULTRA. Хороша она тем, что с ее помощью можно «выжать» из системы максимальную производительность – практически все, на что она способна. Рассмотрим подробней, что собой представляет эта плата:

Чипсет VIA KT400;

3 слота памяти DDR SDRAM;

6 слотов PCI;

Слот AGP 8x;

Порты ввода/вывода – 2 COM/LPT/2 PS/2/6 USB 2.0;

Размеры – 305x230 мм.

Что касается способностей к разгону, и настроек памяти, в частности, то они представлены весьма богато. Имеются многочисленные настройки таймингов памяти (CAS Latency, Precharge Time, Pulse Width, RAS to CAS Delay, Bank Interleave, 1T Command, Fast Command, DQS Input Delay и Burst Length), возможность выбора частоты работы шины AGP, PCI и памяти (Auto, DDR200, DDR266, DDR333, DDR400), изменение коэффициента умножения процессора (x6-x15) и частоты FSB (100-280 MHz с шагом 1 MHz), а также возможность выбирать напряжение памяти (Auto, 2,6, 2,7, 2,8 В) и шины AGP (Auto, 1,6, 1,7, 1,8 В).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Скорость работы памяти упирается только в ее характеристики, а они стандартные. То есть два модуля памяти на разных чипах разных

ТЕСТИРОВАНИЕ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ

своих штатных режимах. Как же тогда выбрать для себя тот единственный и неповторимый, если они все примерно одинаковы? Понятно, что в реальной домашней системе за долгое время работы, в условиях запыленности, влажности и жары, память может изменить свои характеристики – это приведет к регулярным сбоям, отключению, зависанию системы.

Вот мы и решили измерить запас прочности, проводя стресс-тесты. То есть мы не стали дожидаться подходящих условий и сами их устроили. Мы подняли напряжение на чипах памяти, разогнали систему, подняли частоты и посмотрели, что из этого вышло.

РАЗГОН СИСТЕМЫ

Итак, приступаем к процессу раскрытия внутренних возможностей системы или, проще говоря, к разгону (оверклокингу, как вам больше нравится). Однако прежде чем нажать кнопку запуска системы, необходимо выполнить кое-какие манипуляции с процессором для того чтобы он забыл, что такое фиксированный множитель, и добиться тем самым от него максимально возможной производительности. Для этого нужно замкнуть нижний мостик в группе контактов L3. Мы просто закрасили его графитовым стержнем (чтобы не оставлять следов и не портить изделие),

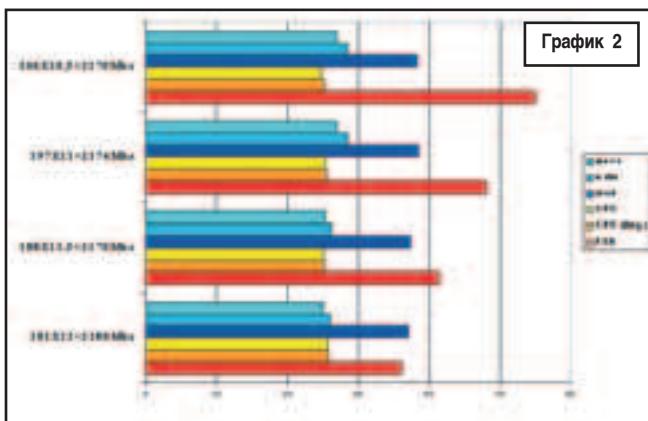


График 2

тик модулей. В итоге система успешно завелась на повышенной частоте.

РЕЗУЛЬТАТЫ СТРЕСС-ТЕСТОВ

Для начала мы решили посмотреть, что происходит с производительностью памяти при изменении частоты системной шины (FSB). Для измерения производительности процессора и памяти мы использовали специальную тестовую операционную систему (ОС), которая грузится с дискетки. От тестирования производительности под Windows мы отказались, поскольку результаты все время были разными од-

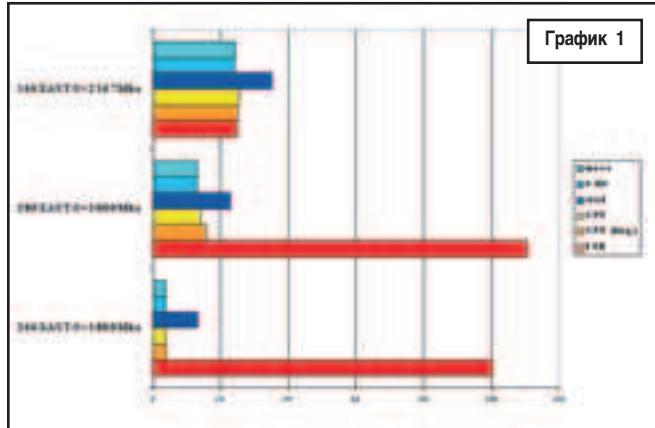


График 1

хотя можно было и подвергнуть его пытке паяльником для пущего эффекта. После этой операции остается запустить систему и войти в настройки BIOS'a, что и было сделано. В BIOS'e мы повысили частоту системной шины до 372 MHz (FSB 186 MHz), а также изменили напряжение у ядра процессора со стандартных 1.65 V до 1.7 V для стабильной работы системы. Напряжение на модуле памяти было поднято от 2.5 V до 2.6 V. Сделано это было, конечно, не сразу, а постепенно, попутно прерываясь на сброс BIOS'a с помощью перемычки, так как система иногда просто терялась от нашей чрезмерной наглости и энтузиазма. Настройки же памяти выбиралась индивидуально, исходя из внешнего вида и базовых характеристи-

ков и тех же настройках при каждом новом запуске теста. В тестовой ОС результаты, разумеется, не менялись, сколько не тестируй.

Поскольку производительность памяти измерялась в килобайтах в секунду, производительность процессора – в миллионах смешанных операций в секунду, частота системной шины – в сотнях мегагерц, частота процессора – в тысячах мегагерц, мы пересчитали все в процентах и разместили на одном графике. При этом за базовую мы взяли производительность с системной шиной 133 MHz и автоматическим множителем – в итоге тактовая частота процессора получилась 1733 MHz. При 133x2 MHz = 266 MHz, то есть это штатный режим для стандарта PC2100. На графике 1 оттенками синего цвета

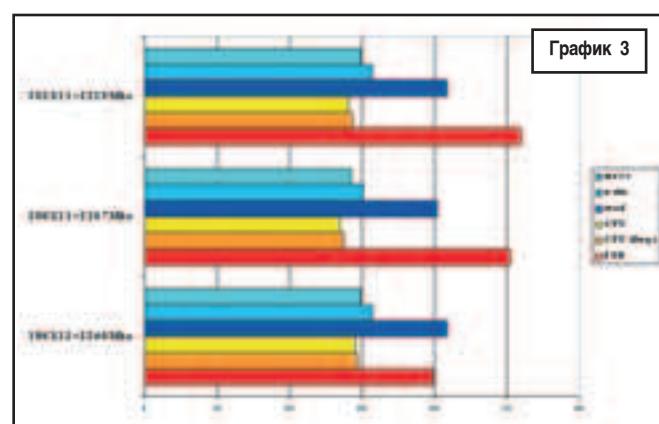


График 3

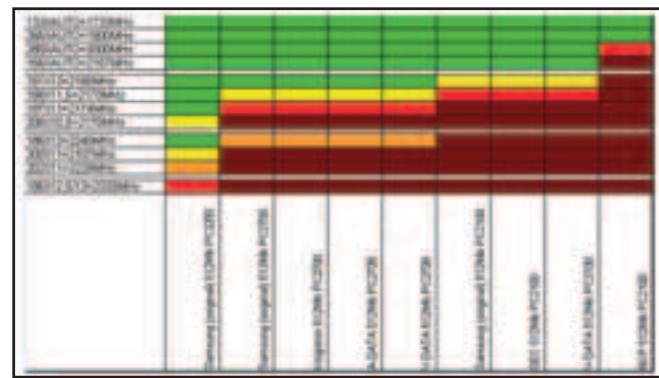
2,1 GHz до 2,2 GHz. И подобрали множители и FSB так, чтобы производительность CPU была неизменной.

ВЫВОДЫ

Вновь тестовая лаборатория развела несколько мифов. Производительность памяти увеличивается только с производительностью процессора. За счет только увеличения частоты шины FSB память можно разогнать максимум процентов на 5. При этом вся система будет работать нестабильно. Почему так? Да потому, что процессор формирует запросы к памяти, а работать с памятью на «сво-

ей» частоте чипсет еще не научился, хотя и обещал. То есть потенциально можно заставить процессор работать с памятью на любой частоте, но разработчики эту возможность не реализовали. Мы прогнали каждый модуль по нашим стрессовым режимам, и выяснили, что при приближении к 200 MHz система начинает давать сбои. Оказалось также, что все модули (кроме NCP) имеют гигантский запас по разгону. Зеленый – стабильная работа, коричневый – система не включается. Желтый, оранжевый, красный – промежуточные стадии.

Отсюда вывод: в целях экономии на 333 MHz можно купить PC2100, однако если вы хотите стабильной работы или если вы собирались заняться оверклокингом, берите с запасом сразу PC3200. ■



РАЗГОН

SAMSUNG (ORIGINAL) DDR DIMM 512 MB PC3200

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

B предыдущей статье мы провели серию стресс-тестов с повышением частоты и производительности системы, с повышением напряжения питания, а значит, и температуры. В результате мы выявили самый «живучий» модуль: Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC3200 на чипе K4N560838D-TCC4, и решили продолжить тестирование по разгону памяти уже на нейм.

В BIOS достаточно много всевозможных настроек памяти (DRAM Timing Control). Вот мы и поставили задачу проверить, как они вли-

ют на производительность и почему. Тестирование проводилось на уже знакомой вам мощной платформе: Процессор: Athlon XP 2700+ (ядро «Thoroughbred»)

Материнская плата: MSI KT4 ULTRA

Графическая карта: Asus V8320s (GF4200, DDR 128 MB)

Модуль памяти: Samsung (original) DDR DIMM 512MB PC3200

В этом тестировании мы использовали ту же тактику: пересчитали все данные на проценты от базовой производительности. При этом за базовую мы взяли производительность при FSB=166, автоматическом множителе (AUTO), и частоте CPU 2167 MHz. То есть стандартный режим работы процессора Athlon XP 2700+ на шине 333 (166x2).

BIOS умеет автоматически определять параметры работы памяти, в режиме AUTO. Этот режим работы памяти и был взят за основу. Если ручные режимы настройки добавляли производительности, то мы пересчитывали ее на проценты и добавляли в график. Закономерно, что при этих манипуляциях производительность процессора не менялась, то есть все изменения влияли только на производительность памяти. В предыдущем тестировании для того чтобы производительность процессора не менялась, мы

специально подбирали соотношение частоты и множителя. Если вы решили повторить наши эксперименты, то вам также придется использовать специальную операционную систему. Результаты изменения некоторых настроек составляют доли процента, поэтому под Windows их померить не удается.

Бurst Length – длина разрыва. Одна из самых длительных процедур – это установка адреса в DDR. Поэтому на больших векторах данных используется механизм предсказания следующих адресов, чтобы ускорить процесс установки адреса.

мы ускоряем выполнения команд памяти, тогда как скорость передачи данных остается прежней. С помощью команд памяти выбираются нужные для передачи данных [A1], включается нужный режим. Например, чтение, запись и перемещение в памяти происходит с разной скоростью, поскольку проходит несколько различных этапов, управляемых командами.

Fast command

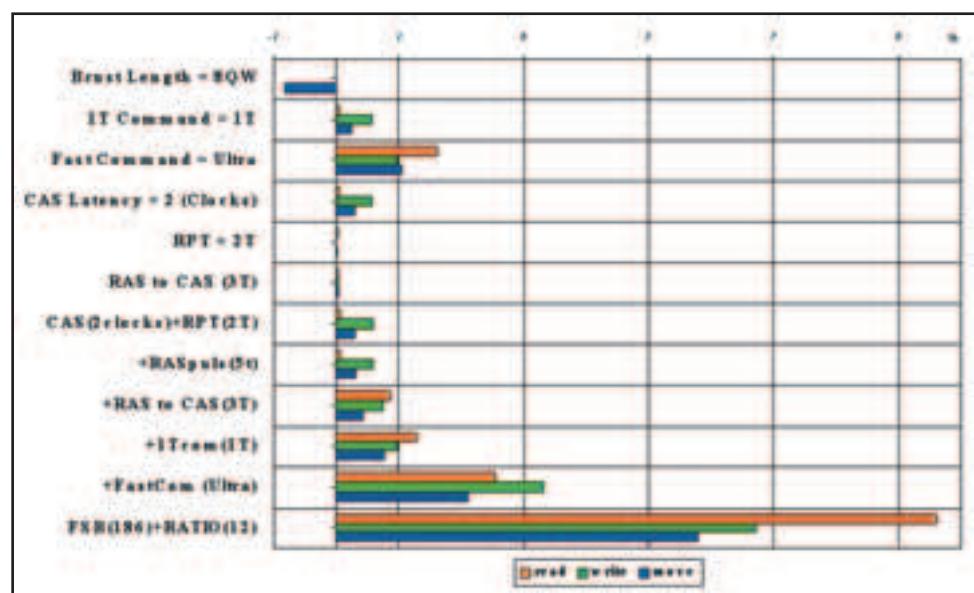
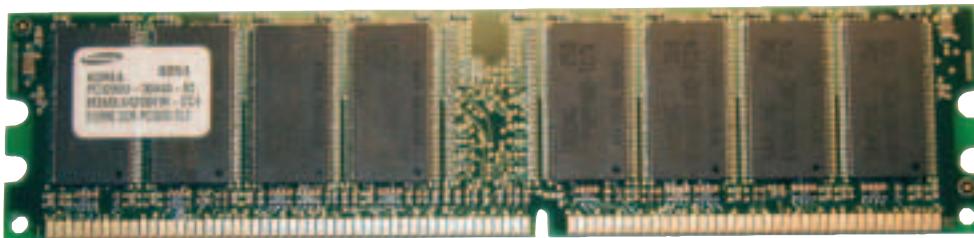
Позволяет оптимизировать управляющие команды памяти. Это, наверное, самый действенный параметр повышения быстродействия.

держка Строба Доступа К Ячейке (Row Access Strobe). После того, как мы выбрали колонку и нам разрешили доступ к ней (CAS), мы должны выбрать ячейку и получить доступ (RAS). Однако если вы помните, SDRAM необходимо время на регенерацию, поэтому ждите. RAS to CAS ну и, конечно, между командными сигналами RAS и CAS тоже должно пройти время.

Сначала мы померили прирост производительности самых действенных параметров, как видите, результат не превышал трех процентов. Тогда мы стали последовательно включать несколько параметров памяти, и обозначали это знаком «+».

Разогнав, таким образом, память по максимуму мы получили прирост не более 3-х процентов! Отсюда выводы:

1. От памяти намного больше пользы, если она будет работать стабильно. Поэтому рекомендуем вам провести обратный эксперимент и искусственно занизить производительность. В результате вы потеря-



Чем больше длина разрыва, – то есть глубина предсказания – тем выше эффективность. Однако наши векторы определения производительности памяти были короткими, потому предсказание съело меньше процента производительности. Хотя если бы векторы были большими, мы бы получили прирост.

IT COMMAND

Заставляет работать контроллер памяти синхронно с шиной. То есть

CAS Latency (Column Access Strobe) – задержка строба доступа к колонке. Как мы уже говорили, один из самых длительных процессов – установление адреса ячейки. Как любая матрица, память поделена на строки и столбцы. Часть адреса отвечает за столбец, а другой за строку. Строб столбца – это командный сигнал, который разрешает использовать часть адреса для выборки столбца.

RPT – RAS Precharge Time – За-

держка Строба Доступа К Ячейке (Row Access Strobe). После того, как мы выбрали колонку и нам разрешили доступ к ней (CAS), мы должны выбрать ячейку и получить доступ (RAS). Однако если вы помните, SDRAM необходимо время на регенерацию, поэтому ждите. RAS to CAS ну и, конечно, между командными сигналами RAS и CAS тоже должно пройти время.

Сначала мы померили прирост производительности самых действенных параметров, как видите, результат не превышал трех процентов. Тогда мы стали последовательно включать несколько параметров памяти, и обозначали это знаком «+».

Разогнав, таким образом, память по максимуму мы получили прирост не более 3-х процентов! Отсюда выводы:

1. От памяти намного больше пользы, если она будет работать стабильно. Поэтому рекомендуем вам провести обратный эксперимент и искусственно занизить производительность. В результате вы потеря-

Assault Suit Leynos 2

■ ПЛАТФОРМА: Saturn
■ РАЗРАБОТЧИК: NCS
■ ИЗДАТЕЛЬ: NCS
■ ДАТА ВЫХОДА: 1997
■ ЭМУЛЯТОР: Satourne

Геймеры упрекали Saturn за ориентированность на 2D-графику и лишь спустя несколько лет догадались, что это было явным достоинством системы. Расцвет 2D-жанров не обошел стороной и аркады а-ля Contra...

Assault Suit Leynos 2 сочетает в себе элементы обычной двумерной стрелялки и серьезного симулятора робота (как Battletech на Mega Drive). Боезапас ограничен, зато у вас есть союзники, можно использовать джетпак и маневрировать в воздухе, но запас топлива ограничен.



Окошко с информацией загораживает красивейшие горы на горизонте.

Жизненная энергия довольно быстро регенерируется, а вот прочность щита, которым можно закрываться нагло от огня, не восполняется. Добавьте к этому три принципиально разных типа оружия. Все это создает очень интересный баланс. Глупо расстреливать всех врагов — патронов не хватит на босса, но и уклоняться от боев нельзя, иначе рискуете остаться без напарников. Иногда стоит намеренно подставиться под вражеский огонь, чтобы успеть нанести свой удар, а потом отбежать в сторону и восстановить силы. Тактика, однако!

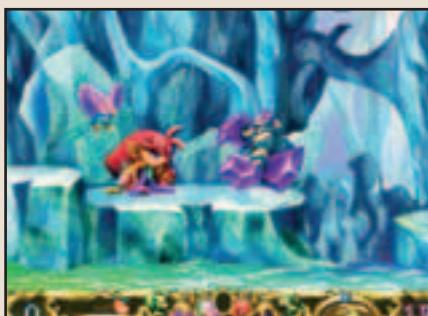
Первая часть игры выходила на SNES и Mega Drive, до приставок нынешнего поколения серия не дожила. ■

Astal

■ ПЛАТФОРМА: Saturn
■ РАЗРАБОТЧИК: Sega
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
■ ДАТА ВЫХОДА: 1995
■ ЭМУЛЯТОР: Satourne

Этот платформер начинается как заправская RPG от Working Designs и шокирует отсутствием собственно платформ на первых уровнях и оригинальной системой боя — врагов здесь надо... хватать и бросать.

Bрочем, быть тоже можно — руками в полете, важнее то, что графика здесь сугубо двумерна, но очень красива — так мог бы выглядеть классический Sonic, если бы версию сделали для Saturn. Огромные спрайты (герой легко выво-



Все в мире Astal основано на кристалах, лишь смерть избавляет от их оков...

рачивает из земли местную разновидность баобабов), отличная анимация, классическая музыка. И ведь здесь есть даже сюжет и видеоролики с озвучкой в духе «в далекой-прекрасной вселенной создали боги людей в количестве двух штук и поняли, что это есть хорошо!» Но главное достоинство — игровой процесс, во многом завязанный на использование птички-напарника, ведь ее можно послать добывать (не собирая — этим и самому заняться можно!) призы, а восполнитель энергии в разгаре битвы с боссом придется как нельзя кстати. И это далеко не единственная оригинальная находка.

Такие игры снова стали входить в моду: Viewtiful Joe (Capcom, GC), скорее всего, будет представлять собой нечто подобное, но по схеме «2D в 3D». ■

Guardian Heroes

■ ПЛАТФОРМА: Saturn
■ РАЗРАБОТЧИК: Treasure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
■ ДАТА ВЫХОДА: 1996
■ ЭМУЛЯТОР: Satourne

Суперхит всегда должен быть оригинальным, а здесь как раз даже определить жанр сложно — смесь beat'em up и 2D-файтинга подозрительно смахивает на бои в... серии «Tales of что-то-там». А ведь здесь действительно есть и элементы ролевой игры!

Бои (впрочем, как и сюжетные сценки) используют двумерный задний план, делящийся на три слоя. При переходе с одного на другой спрайты героев масштабируются — местная реализация эффекта перспективы. Драться можно на каждом из трех слоев, но, естественно, быть «вглубь экрана» нельзя. Набор обычных приемов не слишком впечатляет, но вот магия одновременно и зрелищна, и очень полезна. Так как в одиночку играть в принципе нельзя (всегда

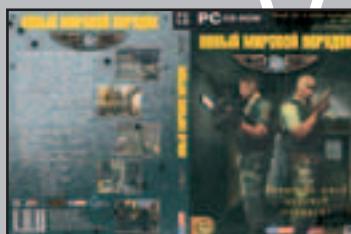


Симпатичные аниме-ролики сопровождают добрую половину хитов для Saturn.

есть как минимум один управляемый AI напарник), а врагов может быть человек десять, то на экране творится настоящее безумие с разноцветными всплесками суперприемов, мелькающими ногами и руками (не оторванными), разбрасывающими всех подряд злобными боссами и неизменно оптимистичными героями (а-ля Slayers). Можно придумывать хитрую тактику (например, босса лучше окружить и атаковать с двух сторон), а можно и просто бездумно разбрасывать во все стороны файерболлы, не обращая внимания на нанесенные повреждения. Набора Continue хватит надолго! К слову, после каждого уровня вам предложат распределить бонусы к десятку характеристик бойца. Почти Diablo, но зато с сюжетом! ■

НИ ОДНОГО ДНЯ БЕЗ КОНКУРСА!!!

Не успели мы в прошлом номере рассказать об игре «Смертельные грезы», как уже раздаем ее по одной штуке в руки. Не за красивые глаза, конечно. Читаем вопросы, относящиеся, естественно, к «СГ», и высылаем ответы по адресу: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» или на contest@gameland.ru (с обязательной пометкой «Хочу приз №2!»). Игры мы держим до 15 марта.



1 Команда разработчиков «Смертельных грез» находится:
A) в Мариуполе
B) в Донецке
C) в Санкт-Петербурге
D) в Бодайбо

2 Главные герои игры происходят из расы:
A) ситов
B) альвернов
C) лахмаджунов
D) ториков

3 Школа магии Incarnation строится на:
A) использовании силы противника
B) убойных заклятьях
C) вызове тварей из подземных измерений
D) вселении в различных существ

4 Домен можно заполучить:
A) только войной
B) только переговорами

B) войной и переговорами
C) войной, переговорами и в качестве платы за выполненный квест

5 «Смертельные грезы» на Западе выйдут под названием:
A) Smertelnie Grezi
B) Deadly Dreams
C) Lethal Dreams
D) Suicidal Visions

6 Украина воссоединилась с Россией:
A) в 1654 году
B) в 1653 году
C) в 1234 году
D) москалі нам не друзі!

Кроме «Смертельных грез», троих победителей ждут шесть других замечательных игр, обложки которых вы можете здесь наблюдать.

Благодарим компанию «Руссобит-М» за предоставленные призы.



МЕЧТЫ
СБЫВАЮТСЯ!

- Не надо ничего скачивать из интернета
- Не надо ничего искать на Горбушке
- Не надо нервничать

Самый нужный софт для Palm, Psion, PocketPC, ноутбук, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

С АПРЕЛЯ
**Журнал
«Мобильные
Компьютеры»
с CD**

РОК-МУЗЫКА ПО-ЯПОНСКИ!

Онлайн-версия: <http://www.banzai.otaku.ru>



Настало время сказать пару слов о феномене не менее интересном, чем аниме: раз уж наша рубрика специализируется на японской массовой культуре, то умолчать о джейроке было бы преступлением.

Выпуск подготовили
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА**

Voice: О да, это и есть блестательный японский андеграунд! Проплаченный на пять альбомов вперед, транслируемый по центральным каналам, в чулочках и кружевных перчатках шествующий по краю сцены зала Tokyo Dome под крики фанатов. Для вас мы словно инопланетяне – мы существуем, многие видели нас в записи, на фото, но кроме того, что мы с другой планеты, о нас никто ничего отчетливо сказать не может... И нас порой дей-

ствительно можно принять за инопланетян, за женщин, за героев фильмов ужасов... Нельзя лишь не признать, что мы опасно прекрасны.

О, мы отвязнее панка, потому что если и протестуем, то ради самой эстетики протеста: мы любим запреты, ибо нет ничего приятнее их нарушений. Мы утонченнее готики, ведь перья наших черных окровавленных крыльев поддерживаются не только ремешками, но и вашим вечным об-

ожанием. Мы разнообразнее металла – не признавая стилевых разграничений, делаем то, что взбредет вам в голову. Мы больше музыки – звучим каждым новым нарядом, и наши песни окрашены в разные цвета, мы – аудиовизуальное единство, хотя нам не под силу это выговорить... По материнской линии мы произошли из театра кабуки, а наш заезжий отец пожелал остаться неизвестным, хотя черты наших ярко накрашенных лиц проглядывают и в традиционном гле-

ме, и в travesti-шоу, и в высокооплачиваемой попсе, и в европейской готике. А джейрок – только звучное словцо, воспетое нашими безумными, безумными фанатами...

Pause: Джейрок – от J-ROCK, Japanese rock: придуманное японцами, с их страстью коверкать английские слова, название для японской рок-музыки; имеет условное отношение к традиционному пониманию термина «рок», являясь скорее самоидентификатором музыкантов (коммерческих или стремящихся стать таковыми), чье творчество от-

кому и странному, как мы сами – мы пришли в кино, в аниме и на телевидение. И, завоевав их, сразу же обратились взглядом на Запад. Первые? Ну, наверное, одним из первых был дуэт Chage & Aska – самый большой концертный тур в истории Японии (77 концертов), приз World Music Award в Монте-Карло, концерт в Корее (где раньше японская музыка была запрещена), видеоклип на песню On Your Mark от самого Хаяо Миядзаки («Унесенные призраками»), саундтреки к фильмам «Уличный боец» и «Судья Дредд». Но если есть кто-то, к кому действительно

звание на X-Япон – потому что группа под названием X, оказывается, уже существовала в Америке. Распад легендарных «Иксов» последовал в 1995 году за самоубийством Хиде.

Voice: Вы согласны, что этот факт можно считать началом международной популярности джейрока? Да! В X-Япон не только неповторимая искренность первых лет рока, в них то, что и делает джейрок явлением: западная красота, как ее понимают на Востоке. Мелодичность языка, музыка-для-песни, а не музыка-для-танца, нераздельность желаний «слушать» и

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>) разыгрывают DVD с полнометражным аниме-фильмом X, в записи саундтрека к которому принимала участие культовая группа X-Japan. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 25-го февраля!

Вопрос:

В каком году увидел свет первый том манги X?

1. 1989
2. 1992
3. 2002

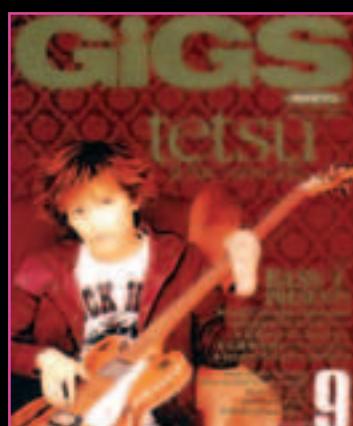
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Laputa получает Антон Чернобай из Ханты-Мансийска: Хаяо Миядзаки действительно рисовал мангу Nausicaa 14 лет.



личается от попсы (соответственно, J-POP) скорее склонностью к экстремальности, подчеркнутым индивидуализмом и эпатажностью, нежели дисторшном, социальной ориентированностью текстов и элитарностью.

Voice: Наше прошлое? Если честно, мы прекрасно помним наши давние реинкарнации, средневековые замки и самурайскую юность. А прошлый век... Еще в восьмидесятые мы были никем – маленькие, локальные группы, затерявшиеся на радиоволнах среди национальных песен «энка» и американской эстрады. И мы обратились к чему-то такому же одновременно японскому, коммерчес-

стоит обращаться с уважительным суффиксом «-сама», то это Йосики... Йосики-сама. Легенда. X.

Pause: X-Japan – наиболее известная в мире японская рок-группа: Йосики Хаяси (лидер, фортепиано, ударные), Тоси (вокал), Хиде (гитара, вокал), Хис (бас), Пата (гитара). Двенадцатилетние Тоси и Йосики создали свою первую команду Noise в 1977 году. Уже известная под именем X, после множественных смен состава, получения приза в номинации «лучший исполнитель 1989 года» и трехдневного рок-марафона в самом большом концертном комплексе Японии Tokyo Dome (1992) группа была вынуждена сменить на-

«смотреть». И все при откровенно прозападной ориентированности, особенно во внешности. Йосики-сама – в виртуозном ли барабанном соло, или в щемящей партии своего выпендрежного прозрачного рояля по имени Kawai Cristal – задал эту нотку утонченной испорченности или порочности, или изломанности, звучащую в каждой песне. Превращаясь то в бесса за своей огромной ударной установкой, то в ранимого страдающего художника в кружевных белых рубашках, он задал тон непростительной новизны и непонятности. Стиля, которому нет имени. Ах, из-за этой непонятности многим пришлось пострадать: другим пионерам нового течения, Luna Sea, концертные залы отказывали в выступлениях только потому, что не понимали, какую музыку те играют... Концерт Tokyo Big Site Which Called The Storm – это было пророческое название: за день до выступления на открытом стадионе началась буря и разрушила все декорации. Но что может остановить влюбленных фанатов и сумасшедших идолов? Они играли в «руинах», а 100.000 фанатов пели Happy Birthday на день рождения группы.

Pause: Luna Sea. 1986 год – Джей (бас) и Инаоран (гитара) создают школьную группу Lunacy; до 1989 года к ним присоединяются Сугидзо (скрипка, гитара), Синъя (ударные) и Рюити (вокал). Группа с очень необычным звуком выступает на локальных площадках, пока их не замечает телевидение. В 1991 году выходит первый



J-ROCK-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете трэзы с записями композиций лучших японских рок-команд, подборку фотографий исполнителей и видеоклипы на песни Cube (Dir en Grey) и Love Flies (L'Arc~en~Ciel)!



НАШ ДОБРЫЙ СПОНСОР!

Диски для обзоров аниме предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>).

ХОТИТЕ УЗНАТЬ БОЛЬШЕ?

Самое подходящее место, где можно разжиться информацией о японской музыке - всемирная сеть. Особенное рекомендование русскоязычному ресурсу Roger's J-Rock Page (<http://j-rock.narod.ru/>), равно как англоязычные JRocker (<http://www.jrocker.com/>) и J-Rock Visions (<http://sakura.100megs6.com/>).



альбом – группа уже «перебирает» контракты, а перед релизом сумасшедшего второго альбома начинается срэзный концертный тур. Популярность, новые релизы, сольные проекты, концерт к десятилетию команды...

Voice: Ведь мы несем ответственность перед нашими фанатами. Они обожают нас, одеваясь под нас, они поют караоке наших песен, называют своих детей и собак нашими никами. А мы делаем то, чего они желают, – заигрываем на сцене, намекая, что за отношения связывают нашего вокалиста и нашего гитариста, выдумываем невероятные истории для интервью, снимаемся в фильмах с трудно пересказываемыми сюжетами и обилием наших крупных планов. И мы с нежностью читаем письма фанатов, создаем фэнклубы, открываем магазины, где продаем точные копии наших костюмов, чтобы потом наши юные фанатки щеголяли в костюме...

Если вы еще не поняли, то женственно-красивые молодые люди – и есть наши герои. И хотя чистый, ясный голос – почти национальная черта, без яркой, подчеркнутой, изысканной внешности джейрок невозможен. Стоять в травести-клубах, читать мангу для девочек, рыдать над сплезивым аниме, красить ногти (а порой и пальцы), носить тонны мэйкапа, копировать прическу демонов со средневековых гравюр, трясти цепями и кружевами – обязательная часть чарующего мира, который мы создаем.

Pause: Чарующего по-разному. Самая популярная сейчас «визуальная» япон-

ская группа Dir en Grey (Ке, Каору, Дай, Синъя, Тосия), по музыке чуть ли не трэш, ваяет клипы у духе киберпанка и техноужастиков; лицо маленького вокалиста изуродовано множественными иголками (порой приклеенными), а басист и ударник носят меха, сетки, перья и юбочки. Лидер мрачно-изящных Malice Mizer (Мана, Гакт (позднее – Клаха), Ю-ки, Кодзи) выходил на сцену то в костюме горничной, то готической леди, то вампира, то катался на самокате, нежно обнимая вокалиста, за две песни до этого спустившегося на сцену на черных крыльях с по лотке окровавленными руками. Lareine – и костюмами, и поведением взялись символизировать (по инструменталистам) Любовь, Радость и Печаль – что не мешает их вокалисту не символизировать ничего и быть просто безумно утонченным.

Voice: порой к концу своей карьеры мы начинаем меняться, влезаем в джинсы и футболки, стрижем волосы, играем музыку легче, но технически более сложную. Но мы не становимся от этого менее прекрасными! Стриженый Хайд (L'Arc~en~ciel, где кроме него – Тэцу, Кен, Юкихиро) все так же невинно-порочно женственен; Камуи Гакт, после «Малисов» занявшийся сольной карьерой, отвязно-трагичен, а Glay (Такуро, Тэру, Дзиро, Хисаси) достигли популярности – еще какой! – именно тогда, когда выбрали имидж скромно одетых полуанимешных мальчиков. Многие способны менять имидж (вплоть до его отсутствия) под настроение: появится ли Хакэу (вокалист Penicillin) в футболке, в сетчатой мачке или вообще исчезнет, чтобы отправиться играть Гамлета в одноименной рок-опере – непредсказуемо.

Я не знаю, что в нас общего. Но музыкой (понимая под этим и собственную музыку, и игру, и легенду, и ваше обожание нас, и нашу жизнь для вас) мы творим миры. Не пытайтесь понять или оценить. Смотрите. Слушайте. Любите. ■

SUPER Short News Turbo Edition

► **12 ЯНВАРЯ** в возрасте 72 лет от рака скончался кинорежиссер Киндзи Фукасаку, известный российскому зрителю в первую очередь своей нашумевшей картиной «Королевская битва» (Battle Royale). Съемки продолжения этого фильма незадолго до смерти режиссера согласился продолжить его сын.

► **PIONEER ENTERTAINMENT** запустила официальный англоязычный сайт полнометражного Patlabor the Movie 3: WXIII (<http://www.patlaborthemovie3.com>), снятого на студии Production I.G. без непосредственного участия режиссера первых двух частей Мамору Осии.

► **3D-ШУТЕР РАНХЕРНОН:** Symphonic Phantasia для японской PlayStation 2 выйдет вместе с бонусным диском, где будет содержаться получасовой OVA-фильм, предположительно развивающий историю, рассказанную в одноименном телесериале.

► **ПРОДЮСЕР СТУДИИ GHIBLI** Тосио Судзуки пообещал, что версия «Унесенных призраками» для региона 1 не будет страдать от перенасыщения красным цветом, испортившим DVD-релизы фильма во 2-м и 3-м регионах.



Напомним суть скандала: весь тираж японских DVD с этим шедевром Хаяо Миядзаки выпущен с дефектом цветопередачи, но компания-прокатчик Buena Vista до сих пор отказывается признать наличие брака – ведь ей грозят сотни тысяч судебных исков от требующих сatisфакции зрителей.

► **В SUNSHINE THEATER** (Токио) на протяжении всего января шла постановка под названием Sailor Moon Musical: Mugen Gakuen-Mistress Labyrinth. Исполняющая арии «вершильница добра и справедливости» вполне может поспорить по популярности с местными адаптациями всемирно известных мюзиклов.

МИНИ-ОБЗОРЫ АНИМЕ



GRAVE OF THE FIREFLIES

Режиссер Исао Такахата,
1988, регион 1

★★★★★

Один из лучших фильмов о войне в истории мирового кино. Анимационная природа картины лишь подчеркивает, усиливает трагедию умирающих от голода 14-летнего Сэйты и его младшей сестренки Сецуко. Эта хроника последних дней

жизни детей – ранящий, пронзительно-горький шедевр студии Ghibli. Самый авторитетный американский кинокритик Роджер Иберт включил «Могилу светлячков» в список величайших фильмов всех времен и народов. В начале девяностых лента шла в прокате в Советском Союзе. Коллекционное издание включает второй диск, куда вошли комментарии создателей, критиков и историков Второй Мировой войны. ■



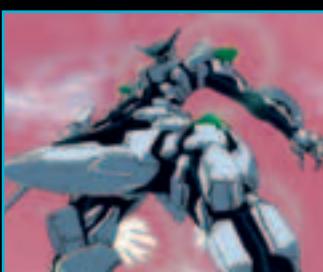
ARJUNA VOL. 1, REBIRTH

Режиссер Седзи Кавамори,
2001-2002, регион 1

★★★★★

Экологические нотки, так часто всплывающие в творениях Хаяо Миядзаки, находят место и в работах других признанных мастеров. Седзи Кавамори (Macross, Escaflowne) своей повестью о пробуждении в человеке ответственности за

состояние окружающей среды умудряется по-датать тему так изящно, что история девочки Дзюны смотрится как остроэмоциональный боевик, мистический детектив, захватывающая драма – но уж точно не как очередная агитка «Гринписа». Широкоэкранная версия на DVD (куда вошли три первых серии) щеголяет добавленными сценами, а качество анимации для телевизионного проекта просто беспрецедентно. ■



ZONE OF THE ENDERS: IDOLO

Режиссер Тецуя Ватанабэ,
2001, регион 1

★★★★★

Превращение видеоигрового сериала от Konami в научно-фантастическое аниме было вопросом времени: конфликт Земли и Марса с использованием боевых роботов усиленно напрашивался на экranизацию.

Жаль только, что студия Sunrise взялась за нее спустя рукава. Типичные герои в штампованных ситуациях с предсказуемым исходом – не совсем то, что мы ждали от авторов Gundam и Gazzaraki. И хотя сюжет этой OVA выигрывает по сравнению с тем, что было в играх на PS2 и GBA, хочется чего-то большего, нежели связка бесконечных клише. ■



интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

WIDESCREEN

ВЛАСТЕЛИН КОПЕЦ: ДВЕ КРЕПОСТИ

(The Lord
of the Rings:
The Two Towers)

■ New Line Cinema, 2002
■ Режиссер: Питер Джексон
■ В ролях: Вигго Мортенсен,
Орландо Блум, Йен Маккелен,
Джон Рис-Девис, Элайджа Вуд,
Кейт Бланшетт, Лив Тайлер
и другие.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Хоббит Фродо страдает, Сэм томно смотрит на Фродо и шпионает страшилку Голлума, эльф Леголас виртуозно запрыгивает на несущегося позади него коня и съезжает по крепостной стене на импровизированном скейтборде, Арагорн геройствует, урук-хай бесчинствуют, и на протяжении всего трехчасового фильма нам настойчиво предлагаю посмеяться над низким ростом гнома Гимли. Воскресший маг Гэндалль появляется на десять минут экранного времени, Арвен и Саруман – на три, а владычица Галадриэль – и того меньше, зато в повествование вводятся новые персонажи: упомянутый Голлум, расколдованный король Теоден, страшная ликом Эовин, злокозненный Грима, множество одинако-

вых длинноволосых роханцев и лесные партизаны гондорцы. И если первая часть саги была волшебным знакомством с чарующим миром Средиземья, то продолжение – с его

беспрецедентными батальными сценами и нулевым развитием характеров героев – чистой воды фэнтезийный боевик, причем наиболее масштабный из когда-либо снятых в ис-



тории кино. Ничего, что здесь нет сильной завязки, а финал совершенно размыт: «Две крепости» следует расценивать исключительно как середину девятичасового кинопотока, неотъемлемую часть трилогии. В этом контексте фильм великолепен.

Единственная загвоздка – в определенном несоответствии декларируемых задач и финального результата. Режиссер не раз говорил, что расценивает сюжет книги как хронику событий, действительно имевших

WIDESCREEN



Придираюсь, конечно. К книге. К фильму придираться дело неблагодарное, ибо Джексон со своим новозеландским десантом умудрился превратить гигантского, трудноперевариваемого литературного мамонта в самый зрелищный киноэпос после «Звездных войн». Родина сыра «Холланд» Новая Зеландия по-прежнему живописна, а ввиду отсутствия по-настоящему заметных маги-



место в истории, а для всей съемочной группы мир Средиземья так же реален, как цивилизации викингов или ацтеков. Получившийся фильм эту уверенность передает лишь отчасти: как бы не старались художники, дизайнеры и декораторы, нельзя полностью поверить в реальность истории, полной сказочных условностей. Справедливости ради надо заметить, что большинство ляпов и нестыковок картины – не вина Джексона, а наследие первоисточника. Джексон, со своей стороны, как мог старался сладить несуразности книги, однако даже ему не под силу оказалось объяснить, почему маги в мире «Властелина» толком не пользуются волшебством; отчего, изобретя бомбы, они не придумали огнестрельное оружие; почему в finale Саруман Белый, один из самых могущественных волшебников Средиземья, фактически – правая рука Темного Властелина, оказывается абсолютно беспомощен против атаки на его крепость скромного отряда ходячих деревьев. Нам, испорченным современным фэнтези, остается недоумевать: что мешает колдуну бросить метаться по свой башне подобно застигнутой потопом бледной крысе, и испепелить сохатых энтов злосверкучей молнией? Но не озабочился дедушка Толкиен такими мелочами, и все тут.



ческих выступлений главными спецэффектами фильма остаются захватывающее дух сорокаминутное сражение при Хельмовой пади и удивительный Голлум, запросто побивающий и старину Иоду, и путинобразного домовенка Добби в номинации «самый живой CG-персонаж года». Игра двухличного экс-хобита достойна тех наград, которыми всенепременно будет осыпана студия Weta Digital. А элефанты, орочий верховой отряд, назгул верхом на драконе и фангорнские энты, наконец! Посмотреть здесь есть на что – и этого пока вполне достаточно. Можно не сомневаться, что в DVD-издание «Двух крепостей» будут включены сцены, добавляющие красок и акцентов персонажам – сейчас же в кинотеатрах нас просто ждет Зрелище. С большой буквы, и никак иначе. ■



MDM КИНО



Смотрите :

Две Крепости
Фрида
Любовь По Случаю
Белый Олеандр
Донни Дарко

[только у нас можно смотреть кино лёжа]

[4 новых зала со звуком Dolby Digital EX]

[начало сеансов каждые 30 минут]

[20 новых фильмов в месяц]

м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ETERNAL PHOENIX

Hi, GameLand!

Я ступила в мрачные подземелья, и сразу же, при свете неясных фонарей, его тишина и пустота показались мне какой-то неестественной. Я крепче скжала рукоять меча, заклинание было готово вспыхнуть при появлении любой опасности. Но тут явился ДРАКОН. И битва началась... Честь, доблесть, надежда, лихорадочное стучание по клавиатуре и добивание новой мыши... Я к тому, что мне не хватает Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Diablo. Заодно Planescape Torment и Fallout, Heroes of M&M, Warcraft... Но это меня уже в другую сторону занесло. Все равно, где такие игры? Неужели разработчикам так трудно сделать BG3 – пусть бы нашу божественную силу похитил нынешний бог убийств, будем ее всю игру отбирать, соберем старых союзников. Или отдадим эту силу, чтобы воскресить Горайона, а тут Саревок за старое возьмется... Icewind Dale 2 только что прошла – только сейчас, потому что он такой занудный, что хоть врагу дари. Печально. Разозлившись, установила BG2. За 4 дня – 3 главы. Но в третий раз играть... Может, я злая, но обвинить Xbox хочется. Если бы его не было, то больше игр досталось бы PC. А если бы не было и других приставок (мечтательный взгляд). Я не к тому, что игр нет. ЕСТЬ, в которые можно играть, но нет сейчас таких, что заставят дрожать руки, гореть глаза и во все остальное время доводить восторженными рассказами

Приветствуя вас, дамы (да-да, среди нас дамы) и господа. Новое заседание клуба «СИ» объявляю открытым. Смелее высказывайтесь, оппонируйте, удивляйте. Сегодня отсутствует наш завсегдатай Ефим Марковецкий. Но ничего смертельного, рубрика не обеднела. Интересных мнений достаточно. Приступим. Ваш Виктор Перестукин.

ми несчастных знакомых. Может, это мне так кажется? Сейчас нет, скоро будут. Смотрю на Master of Orion 3, облизываюсь на него, как кот на масло, заодно стучу по дереву.

eternalphoenix@gala.net

Виктор Перестукин: Привет! Знаешь, тебе кажется. Мерещится. Нам всем кажется. Наши вкусы испорчены классикой. «Мы такие игры встречали, что не очень-то и пройдешься...» Читатели возмущаются, что, дескать, у нас пропал блеск в глазах. Откуда ему взяться? Позевывая, рассматриваем скриншоты «игры нового поколения». Тоска, тоска... Разработчики, очаруйте нас! Где ОНА, «что заставит дрожать руки, гореть глаза и все остальное время доводить восторженными рассказами несчастных знакомых»?!

Кирилл Кутырев: Уважаемая, а не боишься ли ты, что BG3 станет очередным *Icewind Dale* (уж простите за каламбур)? Да и причем здесь приставки? Все равно, что обвинять производителей сосисок в чудовищно несправедливой экспансии колбасного рынка.



С УВАЖЕНИЕМ, АЛЕКСАНДР АБДУЛОВ

Привет, ребята!

Знакомство с вашим журналом произошло у меня в 1996 году. Кажется, это был августовский номер. В те времена вы не очень любили Quake, подготовили Duke Nukem 3D, с нетерпением ждали Unreal. А StarCraft был назван «стрелялкой». Именно так было написано в разделе новостей. В следующий раз я приобрел журнал в 2001 году. Потом опять перерывы. Но вот решил как-то в октябре снова обратиться к вашему изданию: узнать, чего там нового в мире игр. А там была заметка от Купера, где он говорил о том, что готовится рубрика про аниме. Это стало веским доводом в пользу того, чтобы приобретать «СИ» регулярно. Рубрика «Банзай» оказалась очень даже ничего. Но мало. В связи с чем хочется все-таки узнать, будет ли ваше солидное издательство выпускать отдельный журнал про аниме и мангу. Наверняка третью ваших читателей хочет того же (впрочем, может быть, я и ошибаюсь).

Об авторах: больше всего мне нравятся статьи от Купера. В первую очередь, это из-за того, что он мне знаком очень давно. Со временем, когда он работал в одном огнедышащем издании.

sasho_ver2.0@mail.ru

Виктор Перестукин: Привет! SC - стрелялка и есть! У «Банзай» сколько сторонников, сколько и противников. Гражданская война из-за рубрики не утихает. По количеству неравнодушных эта тема догоняет «вечную» и всех доставшую: PC vs консоли.



ИВАНОВ ПАВЕЛ

Yo! Gameland!

Пишет вам ваш преданный читатель P@n. Для раскрутки хочу задать вопрос: на кой нужна рубрика «Банзай»? Лучше вместо нее была бы рубрика Fantasy! Еще меня стала разочаровывать одна вещь: про игры на PS2 вы пишете больше, чем на PC. К чему бы это, а?! Но одно радует – это новые диски. Они сделаны на действительно современный лад. На последнем диске меня зацепила ваша флэш-игра. Теперь можно и покритикововать журнал, ведь если вы учитываете все просьбы, то он станет еще круче. Первое: где же Star Express?! В последний раз я видел его аж в номере 16. Поехали дальше. Вы так и не догадались опубликовать прохождение The Thing. И что за ерунда вы придумали в новогоднем номере. Кому нужен этот «новогодний гид»? Мне кажется, что каждый может выбрать новогодний подарок сам, без посторонней помощи. Единственное, что хорошо в этой рубрике, это конкурсы. Хоть они и есть, но их маловато. Пока-пока!

г. Санкт-Петербург

Виктор Перестукин: Если учитывать все просьбы, то «круче» журнал явно не будет. Вот, к примеру, Star Express. Мы пошли навстречу читателям и отказались от этой рубрики. Кому действительно интересно мнение людей (хоть даже и известных) об играх, которые уверены, что tiberium – это что-то типа шотгана из SimCity. Правда, есть и рациональные предложения. Их мы рассматриваем, принимаем и исполняем.



РОКСАНА ПРАЙД!

Здравствуй, Страна! И все ее жители!

Меня зовут Roksy. Я, наверное, самая яркая фанатка Final Fantasy VIII, X. У нас (оказалось) очень много общего с (я так понимаю, уже с кровной сестрой) Ultimalee. Я так же, как и она, разучилась жить реальной жизнью. Она рассказывала, как плачет по этому поводу. У меня дома много зеркал. Каким-нибудь несчастным вечером я послушаю знакомую

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



Eyes on me, вдобавок закуси парочкой застаков Final Fantasy и... В зеркалах торчат книжки, обломки телефона или вазы, все подушки в соплях и слезах, все тараканы от воя разбегаются. Вот так! Что это?! Что это за чувство?! Объясни мне, «Страна»! Как с этим жить?! Я бы хотела побоаться на эту тему с сестрой Ultimalee, но, увы, не знаю ее адреса! Я обязательно напишу в конце своей адрес, чтобы мне написала Ultimalee и другие наши кровные братья и сестры. Вот, «Страна», ответь на вопрос: будет ли Final Fantasy X на PS one? Знаете, порой даже жить не хочется. Иногда возникает желание прибить Хиронобу Сакагути. Эти лица в Fantasy уже ночью снятся. С ними расставаться не хочется! Я хочу жить в мире Fantasy, где есть красивые сооружения, интересные и красивые люди, нежные, сильные (а некоторые и умные). В этом мире есть: уют, красота природы, нормальное общение людей. Ласковое солнце, нежная вода, прекрасный воздух, наполненный запахом душистых трав, цветов, деревьев. Когда выключаешь приставку, ты возвращаешься в ужасное настоящее. Эта реальность режет глаза, сдавливает дыхание, мутит разум!

P.S. Я люблю тебя, Final Fantasy!!!

Кирилл Кутырев: Выключая приставку, ты попадаешь не куда-нибудь, а в Россию. А это будет покруче любой Final Fantasy. Все то же самое, что и там, только азарта больше. Намного больше. А FFX на PS one никогда не выйдет. Ресурсов не хватит. Да и какой смысл был бы покупать PS2, если бы ее игры так легко переносились на беленькую бородатую родственницу?



META

Пишу я вам из-за того хаоса, который у вас творится.

Да, я понимаю, печатать письма всех девушки благородно, но... благородство – это от вас, а слюни и помада – от нас. Нехорошо получается (с нашей стороны). Вы хоть знаете, зачем вообще девушки играют? Во-первых – самоутверждение (да я сейчас всем покажу, чего девушки-геймеры стоят), второе – шанс познакомиться (если по-хорошему, одна публикация в вашем журнале чего стоит) плюс куча причин вроде «мой парень хочет, чтобы я играла», «у этой Лары такая походка, я хочу быть, как она» и т.д. А вот в куче этих причин есть одно «но» – девушки не умеют получать от игр кайфа. Нет, серьезно, я года два искала такую же шизофреничку, как и я: на моем пути встретилась пара девчонок, которые играли, но дальше обсуждение косы Ларки дело не шло, а мое увлечение Counter-Strike & Quake дальше темы «как ты можешь» не прошло. Вот недавно нашла супергеймера – RedF! Такая же сумасшедшая, как и я, а главное – ее интересует игра, сама игра, а не подробности вроде «а почему у них стены такого немодного цвета». Короче, это я к тому, что если мне за два года встретилась всего одна, так, может, нету их, этих девушек-

геймеров? Так что в плане игр и во всем остальном мужики – первопроходцы. Браво вам, ребята, так держать (это я в плане игрового интереса) и не надо делать скидок девчонкам!

P.S. (для ВВП): Это письмо слишком возмущенное для публикации, оно для Вас. Просто я хочу, что бы Вы пересмотрели свое отношение к девушки-геймерам, и (или) попытались как-то их... вдохновить, что ли. Или прекращали бы они эти чушь с письмами (мне почему-то кажется, что там пополам писем со следами помады и поплывшим от слез туши).

niiia@yandex.ru

Виктор Перестукин: Открою секрет – не существует такого понятия, как «геймер». Это выдуманное журналистами определение играющей тусовки. Четкой характеристики геймера не существует. Человек может играть много, может играть мало, может не любить «Кваку», может любить The Sims... Все равно он остается в первую очередь человеком. А потом уже...



BART J. SIMPSON

Приветствую вас, Сергей Долинский!!! Я ярый фанат вашего журнала!!! Вы делаете титаническую работу!! Вас надо за это на руках носить!! Ну, ближе к делу!!! В номере 01(130) есть ваша фотография, где вы стоите с МЕЧОМ в руках!! Я подумал, что, может, вы толкиенист или ролевик!! Или, по крайней мере, знаете, где можно достать такой меч!!! Есть у нас в Москве магазины средневекового оружия?

P.S. Извините, если я вас отвлекаю такими вопросами, но я просто обожаю средневековые времена!

lightelf@mtu-net.ru

Сергей Долинский: Привет! Да, мы можем в редакции и мечом помахать, и кинжалом ткнуть... Собственно, потому-то и происходит смена редсостава, многие, увы, не так расторопны, особенно если подкраситься сзади... Сам понимаешь, у меня это совсем неплохо выходит – я в «СИ» уже давно тренируюсь. А мечи и кинжалы – не проблема. В любой антикварной лавке можно свободно купить старинный меч, кинжал, нож, мушкет и т.п. Кстати, именно антикварное оружие пока не подпадает под действие статей УК о холодном оружии (при условии легального приобретения). Осторожнее с импортными новоделами – штука дорогая и ненадежная. Полные рыцарские доспехи – от 8 тысяч долларов, меч – от 200. Выполнены такие игрушки из порошкового железа, мечи ломаются, доспехи гнутся – рыцарский турнир в честь прекрасной дамы в них не выигрываешь. Наши же новодель – качественные и дешевые (доспехи 1400-16000 рублей и т.д.), их можно брать смело.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством – полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

IGI 2: Covert Strike

Вторая часть игры продолжает рассказ о приключениях Дэвида Джонса, солдата подразделения SAS. На этот раз ему придется пройти огонь, воду и медные трубы, любезно предоставленные Россией, Ливией и Китаем. В демо-версии вы сможете посетить одну миссию в золотодобывающих шахтах Карпат.



Praetorians

В роли римского легата вы сможете пройти под руководством Гая Юлия Цезаря его наиболее известные кампании – Египет, Галлия и сердце Рима – Италия. В данной демке вы сможете поиграть одну из миссий пятой кампании.



БОНУСЫ:

- Battlefield 1942 – Turbo Jeeps
- Unreal Tournament – Apocalypse Weapons
- The Elder Scrolls III: Tribunal – Private Mobile Base
- Counter-Strike – The Massacre Pack 1.0
- Anarchy Online – необходимые утилиты

ПАТЧИ:

- C&C: Renegade
- New World Order
- HMM IV: The Gathering Storm
- «Штурм: Солдаты Неба»

ВИДЕО:

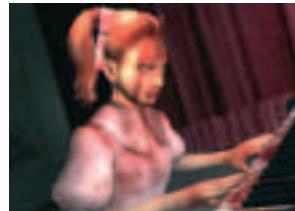
Resident Evil Online



Tomb Raider: The Angel of Darkness



Clock Tower 3



А ТАКЖЕ: Pro Beach Soccer, Breed, Colin McRae Rally 3, Counter-Strike: Condition Zero, Command & Conquer: Generals, Postal 2, Sly Racoon, Видео к рубрике «Банзай!»

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм

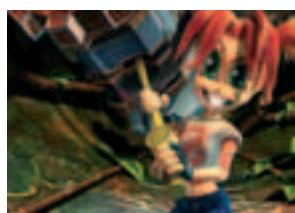
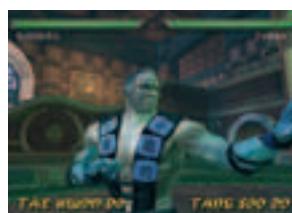


Фото к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Лучшие треки из С&С: Generals.

СОФТ:

Fine Cross

Программа для создания сканвордов (скандинавские кроссворды). Умеет подбирать слова из собственного словаря (правда, там слова не без ошибок), но может пользоваться и внешним тезаурусом.

Internet Cache Explorer 2.60

Данная программа отличным и наилучшим образом обрабатывает содержание Temporary Internet Files (он же «кэш»). Отображает все имеющиеся файлы определенного сайта, умеет сортировать и показывать HTML, а также многое другое.

KillCopy

Суперудобная и нужная программа для домашних локальных сетей. В отличие от стандартного Проводника скачивает файлы, к которым предоставили доступ (Shared Files), быстрее и, что самое главное, поддерживает докачку.

А ТАКЖЕ: AVP Lite, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

Master Sword v1.3

Очень необычная фэнтэзийная тотальная конверсия для Half-Life. Чем-то похоже на древний Dawning для Quake.



Praetorians

В роли римского легата вы сможете проруби под руководством Гая Юлия Цезаря его наименее известные кампании – Египет, Галлия и сердце Рима – Италия. В данной демке вы сможете поиграть одну из миссий пятой кампании.



IGI 2: Covert Strike

Вторая часть игры продолжает рассказ о приключениях Девида Джонса, солдата подразделения SAS. На этот раз ему придется пройти огонь, воду и медные трубы, любезно предоставленные Россией, Ливией и Китаем. В демо-версии вы сможете посетить одну миссию в залогодывающих шахтах Каракат.



Демо-версии:
GI 2:
Covert Strike
Praetorians

Бонусы:
Battlefield 1942 – Turbo
Jeeps
Unreal Tournament – Apocalypse

Игры:
Weapons Scrolls III:
Tribunal – Private Mobile Base

Скач.
C&C: Renegade New World Order

Heroes of Might and Magic V:
The Gathering Storm «Штурм: Солдаты Неба»

Видéo:
X2 Breed Colin McRae Rally 3 Counter-Strike: Condition Zero Conquer: Generals Postal 2 Sly Raccoon Видео к рубрике «Банзай!»

Call of Duty:
AVP Lite BS Player DivX exBK lite GameLand

Рекомендуемые системные требования:
ПК 300, 64 МВ RAM, 8x CD-ROM

Демо-версии:
GI 2:
Covert Strike Praetorians

Бонусы:
Battlefield 1942 – Turbo

Музыка:
Лучшие треки из C&C Generals

Edition
Fine Cross Internet Cache Explorer 2.60 KillCopy QuickTime 6 WinAmp 3 Windows Commander

Галерея:
Обои к играм Картинки рубрике «Банзай!»

CONTENT # 3(132)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 18 февраля! /

Legend of Zelda: The Wind Waker

Остроухий эльф Линк в свободное от участия в Soul Calibur II время не зевает и о собственных проектах. Читайте в рубрике «Хит?» об игре, для



работы над которой Сигеру Мицумото постоянно отвлекался от Super Mario Sunshine. Удастся ли преобразившейся «Зельде» стать лучшим проектом для GameCube грядущего весеннего сезона?

Command & Conquer: Generals

В редакции всеобщая мобилизация. На повестке дня – широкомасштабные учения с участием ведущих обозревателей «СИ». Из штаб-квартиры Westwood прибыл пакет с финальной версией «Генералов». Кто воюет за Китай, кто за США, а кто примкнул к «Оси зла», вы узнаете в следующем номере!

Metal Gear Solid 2: Substance

Обзор дополненной версии приключений Солида Снейка – мы расскажем, чем этот вариант отличается от классической MGS2, и пошли ли многочисленные нововведения на пользу международному шпионскому суперхиту от Konami.

Обзоры Star Wars: Bounty Hunter и Star Wars: Clone Wars

Два потенциально самых интересных проекта из линейки игр по второму эпизоду «Звездных войн». Джанго Фетт рассказывает о своем непростом вольнохотничьем прошлом, в армии клонов и джедаев атакуют врагов Республики. Самое время поговорить о том, насколько LucasArts оправдала наши ожидания. И да пребудет с вами Сила!



CD



+
Программы, галерея, бонусы
и многое другое...

Пиво светлое	Пылесос	Переговорное устройство	Носки шерстяные	Высотомер	Дверной звонок
Дрель электрическая	Мешки для пылесоса	Дверной замок	Стельки	Компас	Мундштук
Стиральная машина	Оливки без косточек	Видеопроектор	Белотренажер	Херес	Ростер
Зубная паста	Монитор	Детектор валют	Гиля	Сок	Вафельница
Прокладки на каждый день	Принтер	Плазменная панель	Штанга	Петарды	Сачок для ловли бабочек
Велосипед детский трехколесный	Набор одноразовой посуды	Слайд-проектор	Серп	Свадебное платье	Чучело бобра
Газовый баллон бытовой	Сканер	Чехол для зажигалки	Молот	Табуретка	Топор
Шприц одноразовый	Домашний компьютер	Сумка хозяйственная	Лезвия бритвенные	Яичный ликер	Указка учительская
Салфетки гигиенические	Витязка	Стул компьютерный	Перчатки мужские	Кнопки канцелярские	Солнцецветные очки
Средство от простины	Гвозди хозяйственные	Кресло офисное	Перчатки женские	Клавиатура	Проекционный телевизор
Детский конструктор	Рубашка хлопчатобумажная	Шайба хоккейная	Очки	Модем	Коромысло
Стиральный порошок	Книжка-раскраска для самых маленьких	Стул подлокотником	Контактные линзы	Одеяло ватное	Набор оловянных солдатиков
Средство от насекомых	Соска	Набор рюмок для красного вина	Шапочка для купания	Плед верблюжий	Махорка
Освежитель воздуха	Банка для сыпучих продуктов	Трость	Краска для волос	Помада губная	Пленка виниловая
Палатка туристическая	Шелпа мускусная	Седло спортивное	Токарный станок	Толстовка	Пила дверучная
Ботинки мужские	Весы напольные	Бейсболка	Гончарный станок	Капюшон	Жалюзи вертикальные
Щенки таксы	Набор для консервирования	Кепка	Шторы	Байдарка	Пантограф
Проточный водонагреватель	Бивень мамонта	Воздухочиститель	Кружка керамическая	Брусья гимнастические	Пугало огородное
Ваза бронзовая	Клей обойный	Средство для выведения пятен	Набор кактусов	Шапочки сервировочные	Сундук декоративный
Домашний спортивный комплекс	Лампа дневного света	Лампа для автомобиля	Салфетка для мытья машины	Ракетка для игры в сквош	Граммофон
Радиотелефон	Боты	Средство для чистки изделий из нержавеющей стали	Губка	Дефибриллятор	Флагер
Наполнитель для кошачьих туалетов	Машинка для стрижки волос	Камин	Тапочки домашние	Зеркало Куско	Полотенце бумажное
Раковина	Бачок для унитаза	Текила	Шторы	Иппликатор Кузнецова	Кашпо
Душевая кабина	Соль для посудомоечных машин	Набор игл	Топчан	Вата стерильная	Газовая шаль
Зонтик дверной	Ершик посудный	Электромассажер	Спасательный круг	Вода дистилированная	Кроссовки импортные
Сейф металлический	Полочка для компакт-дисков	Туфли женские	Трусы мужские	Паращит запасной	Бутсы
Кондиционер для белья	Пакетный ламинатор	Ветровка	Скальпель хирургический	Ракия	Гермошлем зимний
Очиститель воздуха	Уничтожитель бумаг	Решетка для мангала	Груша боксерская	Граппа	Стетоскоп
Ванна гидромассажная	Источник бесперебойного питания	Кости игральные	Набор морышек	Самоучитель китайского языка	Амперметр
Муфта женская	Диктофон микрокассетный	Пакеты для мусора	Сетка для волос	Метла для игры в квиддич	Вольтметр
Постельное белье	Фотоаппарат	Средство для ухода за шерстью	Мочалка	Горжетка	Реостат
Аквариум	Универсальный пульт	Пена для бритья	Бритва опасная	Торшер	Пинцет
Дезодорант	Дистанционное управление	Прикорника для ловли карпа	Заступ	Ночник	Прибор электрический
Коляска инвалидная	Крем для обуви	Ракушка для птиц	Сборная модель танка	Чешки	Чай байковый
Кофемолка электрическая	Минидисковая дека	Стол для пикника складной	Набор морышек	Супинатор	Ключ шестигранный
Столовый набор	Икра кабачковая	Зонт	Сборник бумажный	Раскладушка	Цепь гимнастическая
Вино	Чехол для рояля	Качающийся разбрызгиватель	Семена дыни	Эспандер	Вибратор
Карты игральные	Рояль	Пена для ванны	Пломбир	Карabin походный	Наперсток
Игрушка мягкая	Букет свадебный	Крючки рыболовные	Эскимо на палочке	Горячий шоколад	Пищущая машинка
Элемент питания	Кольцо обручальное	Скребок	Прибор ночного видения	Противогаз	Колун большой
Газонокосилка	Разводной ключ	Свисток для автомобилей	Груша	Торшер	Автобус
Видеокассета чистая	Резинка	Шампуни	Кинзу	Ночник	Трактор
Тальк	Плойка	Совок	Ложка для волос	Супинатор	Очки для коррекции зрения
Губная помада	Обогреватель масляный	Тележка	Мочалка	Ракушка	Жгут
Лак для ногтей	Студийный ламповый микрофон	Козыль для пиления складные	Бритва опасная	Раскладушка	Бинт
Нож для овощей	Фильтры трубочные	Ящики велосипедный	Зажим	Эспандер	Вата
Акваланг	Фирометр	Мегафон	Шагомер	Линзы корригирующие	Гипс
Средство от потливости ног	Грелка	Свисток для чайника	Батут	Диапроектор	Электрогитара
Спички	Открывалка	Бриллиантовое колье	Приглашки	Видеокассета чистящая	Пистолет
Ковер	Пакет	Оштейник	Деркатель для бумаг	Картридж для струйного принтера	Фрезерный станок
Активированный уголь	Теннисная ракетка	Контейнер для продуктов	Пепельница	Жезл милицейский	Труба канализационная
Гладиолус в горшке	Футбольный мяч	Солонка	Урна	Вазелин	Шины зимние
Пластиженки	Бейсбольная бита	Перечница	Первый баллончик	Судно медицинское	Шиньон
Лак для ногтей	Шарик для игры	Хлебница	Кардиостимулятор	Часы настенные с кукушкой	Автобус
Табак трубоочный	Синтезатор	Рация	Разрыхлитель	Кувалда	Трактор
Зажигалки	Кружка	Половник	Дача	Рубанок	Очки для коррекции зрения
Импортные сигареты	Свисток милицийский	Пресс для чеснока	Квартира	Стеклорез	Жгут
Видеомагнитофон	Будка собачья	Пробка для бутылок	Плетка	Лейка садовая	Бинт
Телевизор	Расческа	Шумовка	Букет ландышей	Марлевая повязка	Вата
Туалетная вода	Обои в ассортименте	Свисток для автомобилей	Маска для ныряния	Шебень	Гипс
Вентилятор	Судак заливной	Чайник заварочный	Крем для рук	Стул электрический	Электролит
Унитаз	Мороженое фисташковое	Соусник	Нож для рыбьи	Люстра	Диск стальной
Губка для мытья машины	Погремушка	Суницца	Накладные ресницы	Кювета	Конь гимнастический
Водка	Подставка для яиц	Щипцы сервировочные	Стула	Каприз	Толковый словарь
Бумажник	Контейнер для белья	Лопатка узкая	Воздушный змей	Комплект постельного белья	Шины зимние
Холдингник	Лопатка широкая с прорезями	Лопатка с широкой саперной	Дозиметр	Изолента	Автобус
Посудомоечная машина	Лопатка саперная	Паяльник	Барабан	Никотиновый пластырь	Тапочки домашние
Сифон	Подгузники	Прибор для выжигания	Медведь плюшевый	Поводок	Битумная мастика
Ароматизатор	Автомобильная магнитола	Пилочки	Стойка для газет	Лак паркетный	Брус
Фильтр для очистки воды	Силиконовые	Помадки	Комбикорм	Кий	Кубики
Когтеточка	Силиконовые	Помадки для мыши	Пластилин	Набор матрешек	Плинтус
Клетка для грызунов	Швейная машина	Помадки для яиц	Сотейник	Пластиковая виниловая	Предохранитель
Биопесок для птиц	Миксер	Помадки для мыши	Картридж для струйного принтера	Зубило	Разыгрыватель
Лосьон для загара	Блендер	Помадки для яиц	Ложка для ныряния	Оверлок	Стекло
Корзина для мусора	Кухонный комбайн	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Лото	Стекло
Ведро малое	Чайник электрический	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Кимоно	Кирпич
Свисток милицийский	Фритюрница	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Набор матрешек	Песок
Шлем мотоциклетный	Фритюрница	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Щебень	Щебень
Мотоцикл	Поддон	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Гравий	Гравий
Писчая бумага	Сковорода с тефлоновым	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Растение декоративное	Растение декоративное
Скрепки канцелярские	Помадки для яиц	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Клюшка для гольфа	Клюшка для гольфа
Рюкзак школьный	Швейная машина	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Пластилин	Инжектор
Пенал	Котел	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Пластилин	Беговая дорожка
Расческа	Пароварка	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Пластилин	Проявочная машина
Шампунь от перхоти	Соковыжималка	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Пластилин	Растровый процессор
Гель для волос	Фритюрница	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Санки детские	Сканер считывания штрих-кода
Гель для удаления волос	Губка	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Экстракт ромашки	Часы карманные
Фляга	Духовой шкаф	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Штаны байковые	Бытовка
Стакан граненый	Чулки	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Накладные ногти	Вагонка
Хлебопечка	Счетчик купюр	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Антenna	Рейка
Миксер	Папка	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Мотоцикл с коляской	Доска подгорбильная
Блендер	Блокнот	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Леди	Журнал
Яйцеварка электрическая	Калькулятор	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Медальон	Доска разделочная
Микроволновая печь	Кассовый аппарат	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Брошь	Головной убор
Газовая плита	Устройство датчикоскопического доступа в помещение	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Запонки	Картина
Варочная панель	Экстракт валерианы	Помадки для яиц	Маска для ныряния	Велосипедная цепь	Богемская дорожка
Зубная щетка	Электронная записная книжка	Приманка для тараканов	Метка	Кедровые орешки	Проявочная машина
Зубочистки	Мобильный телефон	Противомоскитная сетка	Приправа для мясных блюд	Ложные игрушки	Растровый процессор
Свечи ароматизированные	Автоответчик	Бассейн надувной	Удлинитель	Наручники бытовые	Сканер считывания штрих-кода
Телефонная карта	Телефонная гарнитура	Спасательный жилет	Трансформатор	Нарукавники	Трансмиссия
Гусиница чугунная			Ремешок для часов	Конденсатор с резистивным материалом	Бант
Презервативы			Браслет из серебра	Почтовый ящик	Лента
Незамерзающая жидкость				Мышь оптическая	Противоугонный комплек
Бензин для зажигалок				Фурражка	Блокиратор механический
Полотенце махровое					Антирадар
Халат мужской					Олифа
Акумулятор					Дверь деревянная
Розетка электрическая					Потолок подвесной
Шланг резиновый					Гайковерт ударный
Набор постельного белья					Бороздел
Подвеска для унитаза					Болты
Платиновыводитель					Гайки
Маркер					Мост
Лимонная кислота					Кольца
					Женский роман
					Заправочный комплект
					Коробка для дисков
					Транспортир

Найдётся всё.

Факсимильный аппарат
Кофеварка
Турка медная
Считыватель магнитных карт
Домофон
Видеокамера

Яхта
Щипчики для колки сахара
Стружка ольховая
Пейджер
Почтовые марки
Голень цыплят

Гладильная доска
Флейта
Арфа
Тройсугозка живая
Шампанское
Кислородная подушка

Кист
Кальян
Спидометр
Ремень
Эхолот
Катер

Яндекс®
Маркет
market.yandex.ru



LG

Digitally yours

FLATRON®
freedom of mind



Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инетрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИНКС (095) 974-3333; Сетевой Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Технокарт Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ИЗМ Компьютер (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Технico (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ цифровой эры

товар сертифицирован



возможность
крепления
на стену



регулировка
высоты
и наклона
экрана

TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход (152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности



Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы
находится на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

 MIDWAY

MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™

СТРАНА
ИГР

СТРАНА
ИСП



Tom Clancy's
SPLINTER CELLTM

Ubi Soft
ENTERTAINMENT